SUOMEN TIUKIN KONSOLIPELILEHTI

SUPER POWER

ZELDA GAIDEN
Legenda elää

TOMB RAIDER IV
Ensimmäiset kuvat uudesta Lara Croftista

RAYMAN 2
Ubi Softin käsialaa

#10
SYYSKUU 1999
Hinta: 29 mk

Dreamcast
Kaikki Segasta. Yhtiön historiaa, haastatteluja, klassikkopelejä...

ARVOSTELUSSA: Mario Golf • Speed Freaks • Premier Manager 64 • Re-Volt
Shadowman • Capcom Generations • Tony Hawk's Skateboarding • Tonic Trouble
ENNAKOT: This is Football • Perfect Dark • Excitebike 64 • Everybody's Golf 2
Die Hard Trilogy 2 • Castlevania: Special Edition • Strider 2 • South Park Rally

PAL.VKO 9944
99010
6 414887 689946
768994-9910

Mystinen hansikas
Muinainen kirous
Valittu nainen
uusi
hurja
lehti
joka
toinen
kuukausi
WITCHBLADE
Osta tai tilaa numerosta (03) 2251 948
Witchblade™ and © 1999 Top Cow Productions Inc. All Rights Reserved

Sega uskaltaa

Sega on epäonnistunut kenties yhtä monta kertaa kuin Nintendo ja Sony yhteensä. He ovat kehittäneet joitakin pelihistorian surkeimmista konsoleista ja julkaisseet katastrofaalisen huonoja pelejä omituisine oheistuotteineen. Heidän panoksensa on siltikin ollut tärkeä TV-pelien kehityksen kannalta.

Alle kahden vuosikymmenen aikana Sega on laskenut markkinoille peräti kymmenen erilaista konsolia – eivätkä Master System II:n kaltaiset uudelleensuunnitellut versiot ja Multi-Megan laiset yhdistelmäkonsolit kuulu näihin. Kaikista näistä konsoleista ei ole tullut maailmanmenestyksiä, mutta ilman niitä nykyään käyttämämme laitteistot olisivat vaatimattomampia. Nintendo on aina empiessään odottanut Segan "koemaistavan" markkinat. Juuri se, että Sega on ollut aina ensimmäinen, on tehnyt merkin myös haavoittuvaiseksi. Siitä huolimatta heillä riittää rohkeutta ottaa riskejä ja panostaa uusiin ideoihin, vaikka niihin ei heidän lisäkseen uskoisi kukaan.

Segan asema tienraivaajana korostuu erityisesti kolikkopelien ollessa kyseessä. Ideat, jotka juontavat juurensa jo AM2:n ajoilta, ovat myöhemmin painaneet merkkinsä kolikkopelien luomisprosessiin. *Out Run* ja *After Burner* olivat ensimmäiset pelit, joissa vanhat spritet saivat uutta tuulta purjeisiinsa. Tästä tuli myöhemmin tärkeä osa Nintendon Mode 7:aa, jolle suurin osa klassisista Super NES -peleistä rakentui. Kiitos *Virtua Racing*in ja *Virtua Fighter*in polygongrafiikka teki läpimurtonsa, ja tämä taas johti Namcon kehittelemään *Ridge Racer*iä ja *Tekken*iä.

Segalla on nyt uusi visio – konsoli, joka on tähän saakka leijaillut ainoastaan pelaajien ruusunpunaisella maalatussa haavemaailmassa. Konsoli, joka on yhteensopiva sekä Internetin että kolikkopelien kanssa. Konsoli, joka on tarkoitettu kuuluvaksi jokaiseen kotiin – myös hinnaltaan. Konsoli, jolle tekevät seuraa maailman parhaisiin kuuluvat pelit...

Tämä kuulostaa unelta, eikö vain?

Veikko Malmberg

SUPER POWER

Ilmestyy 12 kertaa vuodessa

JULKAISIJA
Egmont Kustannus Oy Ab

TILAAJAPALVELU
Tilaukset ja osoitteenmuutosasiat
Puh. 03-225 1943
Fax 03-225 1955
Tilaushinta: 258 mk/vuosi (kestotilaus), 278 mk/vuosi (määräaikaistilaus)

TOIMITUS
PL 317, 33101 Tampere
Puh. 03-273 8111
Fax 03-273 8287
E-mail: superpower@egmont-kustannus.fi
Emme vastaa lukijoiden pyytämättä lähettämästä postista, emmekä varsinkaan puhelimessa pelikysymyksiin. Kirjeet ja faksit ovat tervetulleita.

PÄÄTOIMITTAJA
Marjaana Tulosmaa

TOIMITUSKUNTA
Veikko Malmberg
Rami Heinisuo
Sasu Lintula
Elina Kallio
Iska Ruohonen
Samson

MARKKINOINTI
Jarmo Ojanen

KÄÄNNÖS
Minna Korhonen
Samuli Lintula
Anna Pertola
Annukka Såltin
Esa Toivonen

TOIMITUSKUNTA ATLANTIC
Tobias Bjarneby
Martin Johansson
Micke Weichbrodt
Anna Clason
Lena Laurén
Louise Bååth
Lovisa Lundström
John Carling
Daniel Grigorov
Mats Lundgren
Mikael All
Jonas Svensson

ILMOITUSMYYNTI
IceMedia
Puh. 09-7002 9910
Fax 09-755 4438

PAINOPAIKKA
Alprint Rahola
ISSN 1237-1319
© 1999 Atlantic / Egmont
All rights reserved.
All trademarks and copyrights are recognized.

Dreamcast _____ **18**

Rare _____ **30**

ENNAKOT _____ **12**

This is Football

Castlevania: Special Edition

Formula 1 '99

Excitebike 64

Tomb Raider: The Last Revelation

ARVOSTELUT _____ **41**

Sega Rally 2

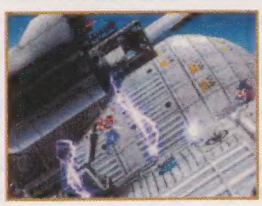
Shadowman

Speed Freaks

Virtua Fighter 3tb

RPG _____ **56**

Chrono Cross



Strider 2

Sonic the Hedgehog

Sonic Adventure _____26

Rayman 2 _____36

SUPER POWER 10/99

SISÄLLYS

Hype _____ 8
Legend of Zelda jatkuu • Wipeoutin kehittäjät omillaan • Mario Dolphinille • Eidosin olympiapeli

Ennakot _____ 12
Tomb Raider: The Last Revelation • This is Football • Excitebike 64 • Castlevania: Special Edition • International Track & Field • Racing Simulation Monaco Grand Prix • Everybody's Golf 2 • South Park Rally • Total Soccer • Formula 1 '99 • Sprocket • Top Gear Rally 2 • Suzuki Alstare Racing • Sled Storm • Ready 2 Rumble • Speed Devils • Die Hard Trilogy 2 • Wu-Tang: Shaolin Style

Segan suunnitelmat _____ 18

Sonic Adventure _____ 26
Maailman nopsin sankari on palannut!

Rare _____ 30
Kolme ässää Nintendolle!

Rayman 2 _____ 36
Visiitti Ubi Softiin.

RPG _____ 56

Anime Express _____ 58

Retro _____ 61
Sonic the Hedgehog!

ARVOSTELUT

DREAMCAST

Sega Rally 2 _____ 42

Virtua Fighter 3tb _____ 45

GAME BOY

All Star Tennis _____ 52

NINTENDO 64

Shadowman _____ 48

Tonic Trouble _____ 50

PLAYSTATION

Capcom Generations _____ 54

FA Manager _____ 33

Player Manager _____ 53

Tony Hawk's Skateboarding _____ 55

VAKITUISET

Postia _____ 6

Vinkit _____ 62

Lista _____ 64

Peliopas _____ 65

Kysymykset ja vastaukset _____ 66

Postia

Super Power toivottaa lukijoiden kirjeet tervetulleiksi: osallistu debattiin sivuillamme! Osoite on **Super Power/ Lukijakirjeet, Egmont Kustannus, PL 317, 33101 TAMPERE tahi superpower@egmont-kustannus.fi**

Taannoisessa numerossa mainitsimme erään ahkeran lukijan kirjoittaneen peräti kaksi täsmälleen samanlaista kirjettä ja sillä konstilla saaneen mielipiteensä julkaistuksi tällä palstalla. Sen seurauksena nokkelimmat(?) ovatkin lähetelleet peräti kolmea, neljää kappaletta samaa kirjettä tänne toimitukseen. No, aktiivisuus ei kai ole synti mutta ajatelkaapa Posti-Kustirukkaa (neljäs menossa tänä vuonna muuten), joka joutuu rämpimään toimitukselle asti keleistä huolimatta. Eli toisin sanoen: yksikin kopio kirjeestänne riittää mainiosti.

Hei SuPo!

Olisi pari kysymystä:
1. Tuleeko *Soul Calibur* Playstationille tai sen kakkosversiolle?
2. Koska *Vigilante 8: Second Offence* tulee Playstationille?
3. Mille konsolille *Tekken Tag Tournament*, *Tekken 4*, *TR 4*, *GT 2*, *Dead or Alive 2*, ja *Final Fantasy 9* tulevat?
4. Käännetäänkö koskaan mitään *Virtual Fighteria* esim. 3tb:tä Playstationille?

Playstationin ystävä, joka inhoaa Dreamcastia koska se varasti *Soul Caliburin*!!!

1. Näillä näkymin ei kummallekaan mutta älähän menetä toivoasi...
2. Epäluotettavien tietolähteiden mukaan vielä tänä vuonna.
3. FF9, Tekken 4 ja GT 2 Playstationille, DA 2 ja TTT Dreamcastille.
4. En sano kyllä tai ei, mutta ehkä joskus (Väyrysen Pave).

SuPo on paras ja niin on myös Nintendo, vaikkei minulla olekaan Sonya tai Segaa vastaan mitään. No, sitten asiaan:
1. www.zelda64.comissa kerrotaan, että tulee uusi *Zelda*-peli Nintendo 64:lle. Onko se totta?
2. Voisitteko tehdä näistä Nintendon tulevista huippupeleistä enemmän juttua: *Jet Force Gemini*, *Perfect Dark* ja *Donkey Kong 64*?

1. Todennäköisesti, mutta milloin se on kysymys erikseen.
2. Tehdään toki, osasta jo tähän lehteen joten selaahan eteenpäin.

Moi!

1. Onko Saturnin *Quake I*:seen mitään koodeja?
2. Jos on, niin missä?
3. Olisiko mahdollista saada joku juliste vaikka joka kolmanteen Super Poweriin?
4. Olisitteko niin ystävällisiä ja laittaisitte lehteenne vaikka 2 aukeamaa koodeja?
5. Kumpi on parempi Playstation 2 vai Dreamcast?
6. Onko Super Powerilla suunnitteilla omaa internet-sivua?

Onnellinen Saturnin omistaja

1. On.
2. Esim. internetistä osoitteesta www.gamefaqs.com/console/saturn/faq/quake.txt
3. Mikään ei oo mahdotontaa...
4. Ehkäpä.
5. Vaikea sanoa kun toista ei ole vielä edes julkaistu. Tarkempi vertailu tullee kyseeseen silloin kun meillä on täällä toimituksessa molemmat koneet, paljon pelejä ja runsaasti vapaa-aikaa.
6. Aina.

Hei SP!

1. Milloin Nintendon ja Sonyn uudet konsolit tulevat myyntiin?
2. Kumman arvelette näin ennakolta valtaavan pelimarkkinat?
3. Miksi Nintendolle on tehty niin vähän pelejä, se johtuu varmaan pelikaseteista?
4. Kertokaa heti, kun tiedätte paljonko uudet konsolit tulevat maksamaan, myös pelien hinnat!?

Tero

1. Sitten kun ne ovat valmiita.
2. Sen jonka pelejä myydään eniten.
3. Vai vielä vähän. Kyllä näissä nykyisissäkin on ihan tarpeeksi tahkoamista.
4. Sopii.

Heips!

Täss ois "hieman" kysyttävää peleistä.
1. Onko Super-Sonic vielä Dreamcastin *Sonic Adventure*-peleissä?
2. Voiko musiikki-cd-levyjä kuunnella Playstation 1 ja 2:ssa?
3. Miksi *Resident Evil 1*:ssä kuului alussa kolinaa juttelun jälkeen?
4. Mikä on *Chrono Triggerin* vika vastustaja?

Super Sonic

1. Katsopa pari sivua eteenpäin niin valaistut.
2. Kyllä vain.
3. Jotain kauheaa ja odottamatonta oli tapahtunut...
4. Pelaa peli läpi niin viisastut.

Kuka matkii ja ketä?

Uuden sukupolven hypermasiinat. "Dolphin vie pelit uudelle tasolle, ne tulevat olemaan sata kertaa suurempia ja erittäin halpoja". Ja arvatkaa mitä, Playstation 2 tekee aivan samoin. Sony ensimmäisenä otti jättiaskeleen eteenpäin ja jätti piilaakson suunnittelijat ja muut silmät pyöreinä rannalle: Ei tuo voi olla mahdollista! Pian alkoivat kateellisten panettelu ja koneen teknisten tietojen vääristely. Sonylla oli miljoonan dollarin sopimus Toshiban kanssa. Pian Nintendolla oli yhtä suuri rahallinen sopimus IBM:n kanssa. Sonylla epäillään olevan vaikeuksia laitteen kanssa, Nintendoa ei kuitenkaan ole yhtä selvästi kyseenalaistettu, vaikkei sekään ihmeisiin pysty. Sony kuittaa epäilyt näin:" Sonyn ulkopuolisilla kilpailijoilla ja yhtiöillä ei ole varmaa tietoa koneen tai pelien hinnoista tai Emotion Enginen vioista. Sony ei olisi ryhtynyt tähän ellei uskoisi onnistuvansa". Tehoiltaan koneet tulevat olemaan sisäpiirien lähteiden mukaan +- 30% päässä toisistaan. Loppujen lopuksi pelit ratkaisevat. Uskon, että Playstation 2 ja Dolphin ovat teknisesti ällistyttäviä, mutta uskon myös yhtiöiden paisuttelevan teknisiä tietoja kilpailun nimissä. Ei olisi ensimmäinen kerta... Tällä hetkellä en puolla mitään konetta aivan erityisesti. Sonylla kuitenkin vaahdottiin tunnesynteetistä ja pelien aitoudesta jo 1995. Joten "Projekti Todellisuus" olisi aivan hyvin voitu lätätä Playstation 2:ta käsittelevän jutun alle. Sony ei nähtävästi jää yksi tämän unelmansa kanssa...

"The Truth"

...is out there...
Kerrankin puolueeton ja asiantunteva mielipide palstallamme. Hyvä hyvä! Lisää voitte lähetellä tuttuun yläreunassa mainittuun osoitteeseen.

TOP PLAYSTATION 25

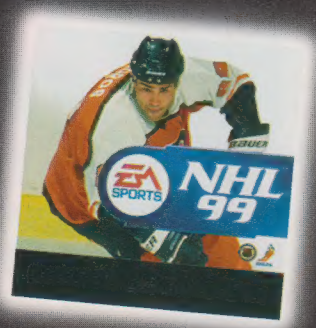
PARHAAT PELIT PARHAAT HINNAT

AVATTU!!!

UUSI FUN STATION

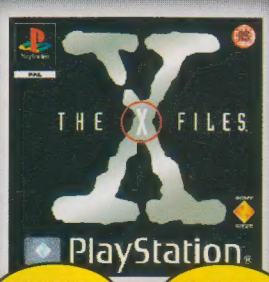
PELIKAUPPA VANTAALLE KAUPPA-KESKUS JUMBOON, TULE JA KOE ENNENNÄKEMÄTTÖMIÄ TARJOUKSIA MYYMÄLÄSSÄMME.

Esim:
NHL 99
PC:lle 49,-
+ paljon muuta, tuotteita rajoitetut erät.



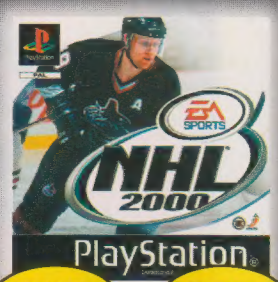
POSTI MH.	MYYMÄLÄ MH.
287,-	329,-

POSTI MH.	MYYMÄLÄ MH.
257,-	299,-



POSTI MH.	MYYMÄLÄ MH.
257,-	299,-

POSTI MH.	MYYMÄLÄ MH.
307,-	349,-



POSTI MH.	MYYMÄLÄ MH.
287,-	329,-

	POSTI MH.	MYYMÄLÄ MH.
TAR WARS EPIS.1	297,-	339,-
OUTH PARK	287,-	329,-
UAKE II	297,-	339,-
RIVER	287,-	329,-
YPHON FILTER	257,-	299,-
ILENT HILL	277,-	319,-
-RALLY 2	287,-	329,-
ROC 2	297,-	339,-
AILROAD TYCOON II	307,-	349,-
EKKEN 3PLATINUM	127,-	169,-

	POSTI MH.	MYYMÄLÄ MH.
RESIDENT EVIL 2PLATINUM	147,-	189,-
TOMBRAIDER 2 PLATINUM	157,-	199,-
GT GRAN TURISMO PLATINUM	127,-	169,-
CRASH BANDICOOT 2 PLATINUM	127,-	169,-
C&C RED ALERT PLATINUM	107,-	149,-
FORMULA 1 97 PLATINUM	127,-	169,-
G POLICE PLATINUM	127,-	169,-
FIFA RTTWC 98 PLATINUM	107,-	149,-
FINAL FANTASY 7 PLATINUM	127,-	169,-
COLIN MACRAE PLATINUM	127,-	169,-

UOM!! MEILTÄ MYÖS KAIKKI MUUT PLAYSTATION PELIT & TARVIKKEET

PELIKAUPAT HELSINGISSÄ:

PELIKAUPPA
FUN STATION

TÄKESKUS PUH. 336 015, JUMBO PUH. 773 6033
ESKUSTA PUH. 622 4010, MYYRMANNI PUH. 566 5565
APIOLA PUH. 502 3589

POSTIMYYNTI:

FUNMAIL
INSINÖÖRINKATU 2,
00810 HELSINKI

TILAUSPUHELIN:
ARK. 11-18, LA 10-16
PUH. 09-700 17 353
FAX: 09-700 17 352

Toimitusehdot:
Tilaukset toimitetaan postiennakolla. Toimituskulut ovat **42,-**/lähetys. Kaikissa tuotteissa on toimivuustakuu. Tuotteilla on 7 päivän palautusoikeus. Palautuksen edellytyksenä on, että tuote on uutta vastaavassa kunnossa (mahdollisista palautuksista kannattaa ensin sopia puhelimitse). Ilmoituksessa annetut ilmestymispäivämäärät ovat pelinvalmistajien ilmoittamia julkaisupäiviä tämän ilmoituksen mennessä painoon. Julkaisuaikatauluihin saattaa tulla muutoksia tai tuotteet voivat tilapäisesti loppua.

HYPE

LEGENDA ELÄÄ

ENSIN siitä piti tulla muutamilla uusilla kikoilla höystetty 64DD:n päivitys. Tämän jälkeen suunnitelman ydin muuttui täysin uudeksi seikkailuksi, joskin vielä diskettinä 64DD:lle. Nyt Nintendo on kuitenkin julkaissut *Zelda Gaidenin* Nintendo 64:lle - kasettimuodossa. Peli on rakennettu *Ocarina of Timen* rungolle, uusilla vihollisilla, aseilla, ympäristöillä ja uudella tarinalla varustettuna. Nintendon ollessa kyseessä tämä käsite tuntuu hieman epätyypilliseltä - sanoihan Shigeru Miyamoto haluavansa tarjota aina mieluummin uuden pelielämyksen kuin vanhan pelin jatko-osan. Miyamoto on ilmeisesti joutunut taipumaan pelaajien ylläpitämän paineen alla näiden tahtoon.

Legend of Zelda tulee jatkumaan jopa Game Boyn puitteissa ainakin kahden uuden pelin voimin. Näistä ensimmäinen on NES-originaalin sovellutus, toinen taas on kehitetty yhteistyössä mm Resident Evil-sarjaan vaikuttaneen, Capcomiin kuuluvan Flagshipin kanssa. *Legend of Zelda: Mysterious Tree of Fruits* sisältää japanilaisten lähteiden mukaan enemmänkin ongelmanratkaisua kuin varsinaista seikkailua.

MARIO JA LUIGI SAMOISSA KUVIOISSA

Uusi Nintendo-konsoli tulee sisältämään automaattisesti uuden pelin, jonka keulakuva on Mario. Nintendo 64:n manttelinperijän, Dolphinin julkaisemispäivämäärän lähestyessä myös tämän konsolin kylkiäiseksi suunnitellaan uutta peliä. Suuri osa Shigeru Miyamoton EAD-tiimistä on jo aloittanut työnsä saattakseen pelin valmiiksi Dolhpinin vuoteen 2000 ajoittuvaan julkaisuun mennessä.

-Kun työnnämme markkinoille uutta hardwarea, täytyy Marion olla aina pääroolissa, kerrotaan Miamoton sanoneen. - Juuri siksi hänen täytyykin treenata itsensä kuntoon Dolphinia varten.

Miamoto kertoi myös pitäneensä Mariota ja Luigia pitkään hieman lapsellisina. Hän toivoo uuden pelin esittelevän heidät hieman aikuistuneempina.

-Näihin päiviin asti Mario on heiluttanut voitonmerkkiä sormillaan, mutta minusta se on melko tomppelimaista. Dolphinia varten vaihdamme V-merkin johonkin uuteen.

Luigi ilmaantuu ensimmäistä kertaa sitten *Super Mario Worldin* takaisin Marion mukaan. Luigin rooli tässä uudessa tasohyppelypelissä tulee olemaan myös tavallista merkittävämpi.

-Jos joku näkisi pelin nyt, hän saattaisi luulla Luigin olevan päähenkilö, Shigeru Miyamoto hymyilee.

WIPEOUT JA KILPAILU

Yksi Iso-Britannian kuumimmista kehitystiimeistä on tällä hetkellä nimeltään Curly Monsters. Yrityksen takana olevat kuusi henkilöä ovat ansainneet kannuksensa Psygnosisin leivissä luomalla esim. *Wipeoutin* ja *Colony Warsin* kaltasia pelisarjoja. Heistä tunnetuin on tuottaja ja pelisuunnittelija Nick Burcombe, mies joka keksi Wipeoutin idean pelatessaan *Super Mario Kartia* ja kuunnellessaan samanaikaisesti järeän sarjan musiikkia.

Nyt Infogrames, eräs suurimmista alan yrityksistä Euroopassa, on ostanut oikeudet Curly Monstersin ensimmäiseen tuotteeseen. Peli kulkee vielä työnimellä *Jet:X*, ja sen julkaisuajankohdaksi on suunniteltu vuoden 2000 alkua. Työryhmä kuvailee *Jet:X:ää* jetracing-kategoriaan sopivaksi peliksi. Infogrames on panostanut peliin todella paljon, ja uskoo sen nousevan *Wipeout 3:n* kilpailijaksi.

-Curly Monsters on todella lahjakas tiimi, kehuu Joe Chetcuti, Infogramesin toimintapelien markkinointivastaava. - He tietävät, mitä pelaajat tahtovat sillä ovat itsekin intohimoisia pelaajia. Ryhmän tekee erityisen erikoiseksi se, että heillä on realistinen näkemys peliensä mahdollisuuksista niille tarkoitetuilla markkinoilla. Heillä on kaikki mahdollisuudet tulla yhdeksi Iso-Britannian klassikoita tuottavista "pelimyllyistä".

-Infogrames tarjoaa meille vaikutusvaltaisen markkinointiorganisaation ja Euroopan parhaan jakeluverkoston. Juuri siksi valitsimme heidät yhteistyökumppaneiksemme, kertoo Curly Monstersin väki.

HYPE

Game Boy muotitietoisille

Game Boy ei kiinnosta vain Wu-Tang Clanin poptähtiä. Jopa muotitalot osoittavat mielenkiintoa nopeasti laajenevaa teollisuudenhaaraa kohtaan. Ensimmäinen omalla designillaan koristetulla Game Boylla ylpeilevä muodinluoja on amerikkalainen Tommy Hilfiger, joka teki sopimuksen Nintendon kanssa viime vuonna. Rajoitettu painos keltaisia, sini-puna-valkoisella Tommy Hilfiger -logolla varustettuja Game Boy Coloreita julkaistaan piakkoin USA:ssa.

Nintendo of America kertoo lausumassaan yhteistyön Tommy Hilfigerin kanssa olleen itsestäänselvyys, sillä molemmat osapuolet ovat olleet tiennäyttäjiä ja vaikuttaneet omiin aloihinsa voimakkaasti. Molemmat yhtiöt uskovat lisäksi interaktiiviseen ja laajan pohjan omaavaan kehitystyöhön.

– Normaalisti meidän tuotteitamme ei löydä samasta liikkeestä, vaikka kohderyhmämme on sama, nauraa Tommy Hilfiger. – Tämä projekti tuo liikkeisiimme jotain uutta. Se herättää taatusti asiakkaiden huomion!

Sega sabotoi Sonyn juhlat

Sony järjesti hiljattain golfturnauksen Livermoren golfradalla Kaliforniassa. Kutsutut olivat lähinnä Sonyn läheisimpiä yhteistyökumppaneita ja median edustajia. Sega jäi tästä syystä kylmästi paitsioon. Yhtiö teki silti kaikkensa tuhotakseen Sonyn mahdollisesti saavuttaman positiivisen julkisuuden ja kääntääkseen sen itselleen – suunnitelma ulottui jopa radalla käytettyihin golfpalloihin, joihin oli painettu Dreamcast-logo. Segan ohjelmistoon kuului myös Sonic the Hedgehogin asuun puetun henkilön kommandoisku radalle kesken pelin. Sega tarvitsi hyökkäykseensä myös ilmavoimat – "Sega Dreamcast 9-9-99" -banderollia perässään vetävä lentokone pöristeli golfradan yllä koko iltapäivän.

George Lucas uskoo PlayStation 2:een

Star Wars -elokuvien takana vaikuttanut mies kertoi hiljattain japanilaisen sanomalehden haastattelussa haluavansa nähdä Star Wars -pelin PlayStation 2:lla. Syy tähän lienee se, että Lucas uskoo konsolin pystyvän tuottamaan vaivatta filmeistä tuttua, korkealuokkaista tietokonegrafiikkaa.

– PlayStation 2:n valtti on se, että se toimii reaaliajassa, sanoi Lucas Chicago Sun Timesille. – Emme luoneet Pimeää Uhkaa reaaliajassa. Tietyt kuvat filmissä vaativat 48 tuntia ▶ syntyäkseen.

HYPE

Eidos tekee olympiapelin

Eidos neuvottelee kansainvälisen Sports Multimedian kanssa oikeuksista käyttää kansainvälisen olympiakomitean lisenssistä käyttää kaikkia urheilulajeja peleissä seuraavina kuutena vuotena. Todennäköisesti Eidos uudistaa lisenssinsä ja julkaisee vuoden 2000 Sydneyn ja vuoden 2004 Ateenan olympialaisiin pohjautuvan pelin. Jopa vuoden 2002 Salt Lake Cityn talviolympialaiset kuuluvat asiaan.

-Olemme todella iloisia siitä, että saamme julkaista urheilun suurtapahtumiin perustuvia pelejä, sanoo Eidosin Mike McGervey. -Uuden vuosituhannen olympialaiset ovat jotakin todella suurta, ja niinpä teemme pelistämme niin korkealaatuisen, että pelaaja voi sanoa "olleensa paikan päällä".

Sydney 2000:n kehityksestä tulee vastaamaan *Rollcagesta* tunnettu Attention to Detail.

Konamin pelipatentti kumotaan?

Kuten Super Power on aiemmin raportoinut, Konami uhkaili kilpailevaa Jalecoa oikeustoimilla. Jalecon *VJ* osoittautui Konamin *Beatmanian* plagiaatiksi, ja välttääkseen suurempaa riitaa Jaleco lopetti pelin kehittelyn.

Konami ei tyytynyt tähän. Nyt yhtiö on haastamassa Namcoa oikeuteen kyseisen lafkan jatkettua *VJ:n* soveltamista kolikkopeliksi. Konami on uhannut kaikkia *VJ:n* teemaan koskevia tahoja oikeustoimilla.

Nyt Konami on kuitenkin vetänyt pois syytteensä molempia kilpailijoitaan kohtaan. Nämä puolestaan ovat tehneet jotakin odottamatonta ja yrittävät nyt yhdessä saada Konamin "tanssipelipatentin" kumottua.

Gran Turismo 2 myöhässä

Gran Turismon seuraaja aiottiin alunperin saattaa markkinoille syyskuussa yhdessä Dreamcastin kera. Nyt pelin ilmestyminen jää kuitenkin marraskuulle, sillä Sonylla on ongelmia peliin tulevia autotyyppejä koskevissa lisenssiasioissa. Mutta onko pari kuukautta lisää odotusta niin kauheaa kun tiedämme, että tulossa on huippupeli?

SQUARE AUTTAA SONYA

Sonyn aloittaessa PlayStation 2:n markkinoinnin tekee ainakin yksi Squaren peli sille seuraa. Jätettyään Nintendon ja julkaistuaan *Final Fantasy VIII:n* PlayStationille yhtiöstä on tullut yksi Sonyn tärkeimmistä yhteistyökumppaneista. Hiljattain yhtiön edustajat kertoivat, että työn alla on kolme PlayStation 2:lla julkaistavaa peliä. Kaikki viittaa myös siihen, että Dream Factoryn luoma seuraaja yhdessä PlayStation 2:n kanssa julkaistavalle Ehrgeizille on tulollaan. Dream Factoryn demot samaisesta mätkintäteemasta olivat viimeksi uteliaiden pällisteltävänä LA:n Siggraph-messuilla.

COLIN MCRAE AJAA JÄLLEEN

Jo muutamia kuukausia on kiistelty siitä, saako listaykköseksi kiilannut menestyspeli *Colin McRae Rally* seuraajaa. Codemasters tietää kuitenkin, että perillinen ilmaantuu ensi vuonna.

Pelituottaja Guy Wilday pyrkii yhdessä 30-päisen työryhmänsä kanssa luomaan Colin McRaen nimeä kantavan, edeltäjänsä tasolle yltävän rallipelin.

Pelin grafiikkaa on paranneltu siten, että yksityiskohdat tulevat selvemmiksi. Myös autot näyttävät realistisemmilta, kiitos useampien polygonien. *Colin McRae Rallyn* seuraaja ei silti ole ainoa asia, mikä pyörii Codemastersin suunnittelupöydällä.

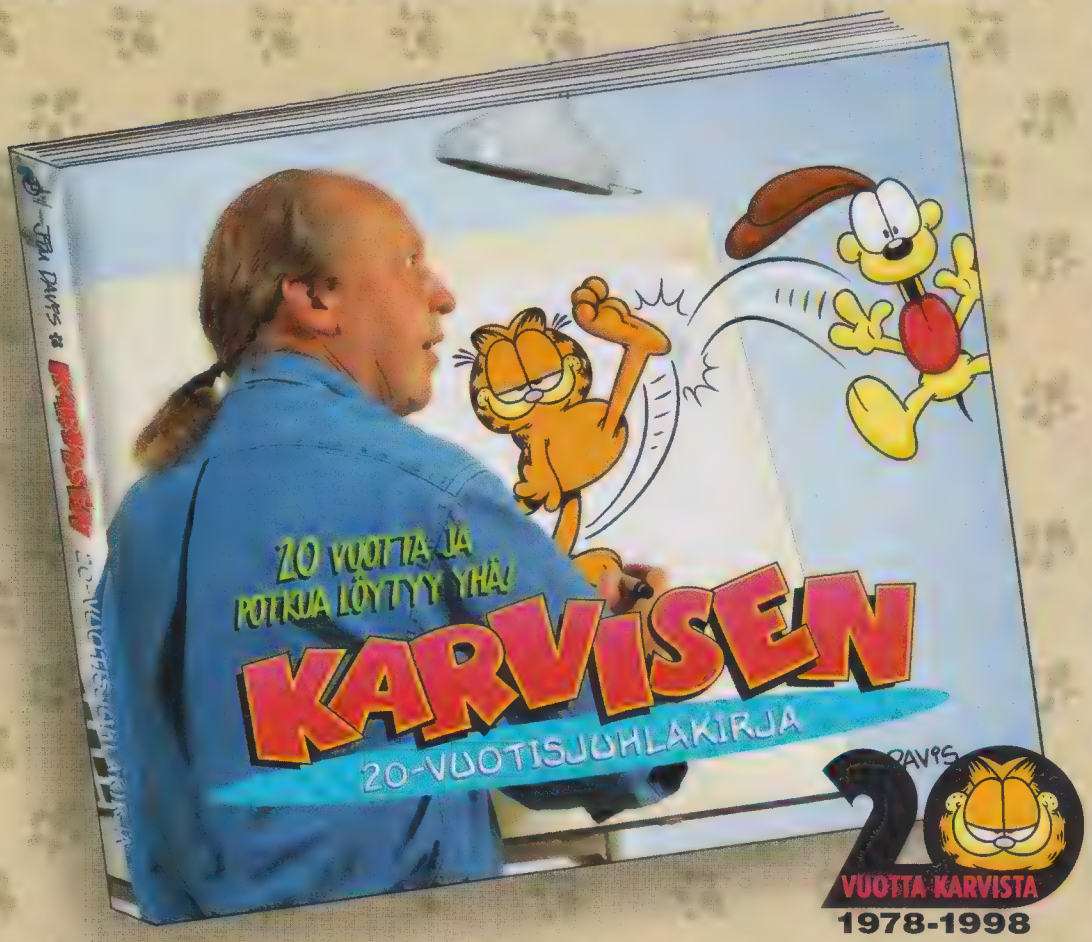
-Tämä on vain ensimmäinen niistä peleistä, jotka tulemme julkaisemaan vuonna 2000. Kyseisestä vuodesta tulee todennäköisesti myös meidän vahvin vuotemme, sanoo Codemastersin myyntivastaava Mike Hayes CTW-lehdessä. -Alkuperäinen peli oli omana aikanaan autenttisin mahdollinen rallipeli, virstanpylväs tämän pelityypin historiassa. Pelin laatu tunnetaan koko maailmassa, ja me saavutamme tämän aseman myös omalla pelillämme.

SONIC SAA ODOTTAA

Yuji Nakan Sonic Teamin sanotaan aloittaneen *Sonic Adventuren* seuraajan kehittelyn, mutta juuri nyt firman prioriteetteihin kuuluu Saturnille 1996 julkaistun, psykedeelisen *Nightsin* jatko-osan työstäminen. Amerikkalaisen Dreamcast-lehden haastattelussa Yuji Naka lipsautti *Nights 2:n* olleen jo kauan työn alla. Naka suostui haastattelun kestäessä nimeämään myös muita projektejaan.

KARVINEN

20 VUOTTA KISSAMAISTA HUPIA!



Kovakantisen juhlakirjan 160 sivua pitävät sisällään mm.:

- Jim Davisin 20 omaa suosikkistrippiä!
- Sivuhahmot esittelyssä!
- Aimo annos klassisia Karvis-strippejä!
- Luonnoksia, triviaa, sanontoja!
- Karvisen 20-vuotishaastattelu!

Aarreaitta kaikille Karvisen ystäville!
Saatavana hyvin varustetuista kirjakaupoista.

EGMONT
KUSTANNUS

ENNAKOT

PELIKONE — PlayStation
JULKAISIJA — Eidos
VALMISTAJA — Core
LUONNE — Seikkailu

Tomb Raider: The Last Revelation

Core tarttuu neljänteen ja viimeiseen tilaisuuteen tehdä *Tomb Raiderista* vieläkin parempi kuin millaisena se on tututtu näkemään PlayStationilla. Uusi Lara -seikkailu on esimakua siitä, mitä tulevaisuudessa on kenties odotettavissa.

Neljännessä Lara Croftin tähdittämässä pelissä, *Tomb Raider: The Last Revelationissa* pelaaja saa tietää enemmän Laran taustasta. Peliin sisältyy nimittäin historiallinen sivuseikkailu, jossa Lara on vain 16-vuotias. Peli sijoittuu muuten ympäri Egyptiä. Corella työskentelevän Adrian Smithin mukaan pelin tarkoitus on saada entistä enemmän PlayStationin käyttäjiä innostumaan *Tomb Raider* -sarjasta.

-Ihmiset ovat yleensä skeptisiä kuullessaan pelin olevan kolmas tai neljäs, puhumattakaan toisesta. He uskovat, että pelin ymmärtäminen vaatii aiempienkin osien ostamista. Tähän me juuri haluamme puuttua. Haluamme tämän pelin vetoavan sekä vanhoihin että uusiin käyttäjiin. Sarjan neljäs osa tulee olemaan "se" *Tomb Raider*, josta sarja muistetaan. Peli on ykkös-, kakkos- ja kolmososan kombinaatio, jonka perusteella pelaaja ymmärtää miten Larasta on tullut nykyisensä. Laran tulee myös pitämään mukanaan päiväkirjaa, jota selaamalla voi nähdä hänen aiemmat vaiheensa.

Core näkee pelin kentät episodeina. He haluavat seikkailun rullaavan eteenpäin ilman kiusallisten keskeytysten parvia, ja pelattavuus tulee olemaan parempi kuin sarjan aiemmissa pelissä. Ympäristöt tulevat olemaan tunnelmallisia. Laran liikkumismalleja on parannettu: hän voi juosta ja loikkia jatkuvasti, ja uutuutena mainittakoon tarzan-tyyliset liaanitemput. Lara itse on käynyt läpi melkoisen muuttumisleikin: hän on tyylikkäämpi ja sulavampi kuin koskaan.

Core on oppinut aiemmissa *Tomb Raidereissa* tekemistään virheistä. Niinpä *Tomb Raider: The Last Revelation* tuleekin, toivon mukaan, olemaan sarjan paras osa.

PELIKONE — Dreamcast
JULKAISIJA — Ubi Soft
VALMISTAJA — Ubi Soft
LUONNE — Racing

Racing Simulation Monaco Grand Prix

Pelattuaan monia Fomula 1 -pelejä pelaajat selviytyvät radoista kuin radoista ummistetuin silmin. *Racing Simulation Monaco Grand Prix* saattaa säilyttää käsityksen.

Jos pitää lisenssiä ainoana tienä pelin onnistuneisuuteen, ei Ubi Softin Dreamcast-sovellutus PC-peli *Monaco Grand Prixista* tarjoa juuri mitään. Peli tarjoaa jaksavalle pelaajalle mahdollisuuden koostaa koko tiiminsä itse. Ubi Soft markkinoi peliään alan realistisimpana - sitä ei sovi ottaa kirjaimellisesti. Kaikki autot kuulostavat samalta eikä grafiikkakaan ole niin hienoa kuin sopisi odottaa edellä mainitun mainostuksen jälkeen.

Peli sisältää 16 rataa, 22 ajajaa ja kaksi ajovarianttia: joko kolikkopelityyli tai simulaattori. Peliä käydään viidellä tasolla, ja koko kandeksankuukautinen Formula 1-sesonki ajetaan viidessä maanosassa.

Nostalgiaan taipuvaisille pelaajille Ubi Soft on räätälöinyt retroradan, jolla on mahdollista eläytyä 1950-luvun ensimmäisten kilpaajojen tunnelmiin vanhojen ajokkien ratin takaa.

PELIKONE — PlayStation
JULKAISIJA — Sony
VALMISTAJA — Sony
LUONNE — Urheilu

This is Football

Tunnetusti PlayStationille on jo hyviä urheilupelejä. Jotta *This is Football* ei katoaisi massaan, peliltä vaaditaan jotain erityistä ansiokkuutta. Sonyn toimipisteissä ei silti vallitse pakokauhu, sillä yhtiö uskoo kehittäneensä kaikkien aikojen parhaan jalkapallopelin PlayStationille.

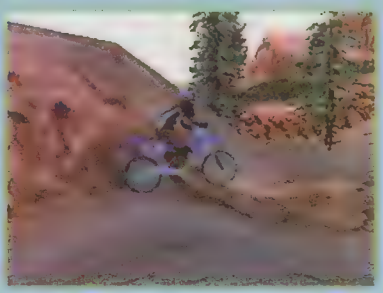
This is Football tulee sisältämään enemmän kuin 5000 oikeaa pelaajaa, 235 joukkuetta ja 13 kansainvälisesti tunnettua stadionia. Peliin on sisällytetty yli 20 erilaista pelitapaa, ja mahdollisuus useampiin pelaajiin löytyy.

Saadakseen pelinsä leviämään mahdollisimman laajalle Sony on ajanut peliin pakollisen englanninkielisen selostuksen lisäksi ranskan, saksan, espanjan, italian ja hollannin kielen.

Sony mainostaa jo pelin introjaksoa realistisuudessaan ennennäkemättömäksi. Lokakuussa näemme, lunastaako Sony lupauksensa.

PELIKONE — Nintendo 64
JULKAISIJA — Nintendo
VALMISTAJA — Left Field
LUONNE — Racing

Excitebike 64



Vaikka *Excitebike 64* saa ravan lentämään, on peli paljon puhtaampi kuin NES-originaali. Fotorealistinen grafiikka, sisä- ja ulkoradat yhdessä useiden nokkelien kikkojen kanssa saavat harvemmin TV-peleissä nähdyt moottoripyörät istumaan hienosti uuteen formaattiin.

Left Fieldin kehittämä *Excitebike 64* sisältää kaksitoista stadionrataa ja kuusi vaihtelevampaa maastorataa. Itse firma on ensimmäisiä, jotka ovat ottaneet osaa myös Nintendon Dolphinin kehittelyyn.

Racingpelien tyyliin maaliviivan ylittäminen ensimmäisenä on tärkeintä, mutta lumilautapeli *1080°:n* tyyliin myös erilaisten temppujen suorittaminen on tärkeää. Niitä pelistä löytyy 32 kappaletta, ja jos pelaaja kyllästyy temppuiluun, on tarjolla moninpelin mahdollisuus. Myös omien, joskin yksinkertaisten ratojen suunnittelu käy. Useimmat ovat kuin Shigeru Miyamoton 15 originaalipelistä. Grafiikka on luonnollisestikin hyvää: maisema ja esineet ovat tietysti saven peitossa, mutta muodostavat silti realistisen kombinaation pilveilevän taivaan kera. Left Field on sitäpaitsi kehittänyt uuden systeemin joka kantaa nimeä Inverse Kinematics. Tämä luo pyörälle ja ajajalle omat liikkumismallinsa, ja törmäyksen sattuessa molemmat lentävät omaa rataansa tilanteesta riippuen. Tämä on selvä parannus vanhojen moottoripyöräpelien vastaaviin tilanteisiin, joissa pyörä kuljettajineen lentää aina samaan suuntaan huolimatta siitä, mitä on tapahtunut. *Excitebiken* kolmiulotteinen versio tulee pitämään sisällään monia erilaisia moottoripyöriä. Odotamme mielenkiinnolla.

PELIKONE — Nintendo 64
JULKAISIJA — Konami
VALMISTAJA — Konami Kobe
LUONNE — Toiminta

Castlevania: Special Edition

***Castlevania*-sarjan ensimmäisen osan ilmestyttyä viime vuonna Nintendo 64:lle monet pettyivät. Konami reagoi tähän julkaisemalla erikoislaitoksen.**

Ensimmäinen action-pohjainen Dracula-seikkailu Nintendo 64:lle ei ollut sitä, mitä sen olisi pitänyt olla. Peli ei ilmestynyt ajallaan, grafiikka ei ollut niin poikkeuksellista kuin tuottajat olivat uhonneet, edellisiustä peleistä tuttu tunne oli tiessään eikä kaikkia luvattu-ja hahmoja löytynyt. Nyt julkaistava päivitys, *Castlevania: Special Edition* pyrkii parantamaan syntyneitä haavoja. Se käyttää samaa moottoria kuin edeltäjänsä, ja tietyt kentät ovat käytännössä samoja kuin *Castlevaniassakin*. Konamin työryhmä on silti tehnyt parannuksia. Pelistä löytyy täysin uusia kenttiä kuten myös uudenlaisia hirviöitä.
Valittavissa olevat kaksi hahmoa ovat siitä kiinnostavia, että niiden piti ilmaantua jo originaalipelissä. Uudet aseet, magia ja liikkumismallit piristävät peliä yhdessä radikaalisti parannellun grafiikan kera. Peli on käytännössä *Castlevania* pidennetyssä muodossa, sellaisena kuin se olisi pitänyt julkaistakin.

PELIKONE — Playstation
JULKAISIJA — Sony
VALMISTAJA — Sony
LUONNE — Urheilu

Everybody's Golf 2

***Everybody´s Golf* oli menestys, jonka jatko-osa vaati 15 henkilön ponnistelut syntyäkseen. Näinollen pelistä voi odottaa muutakin kuin vain originaalin parannelmaa.**

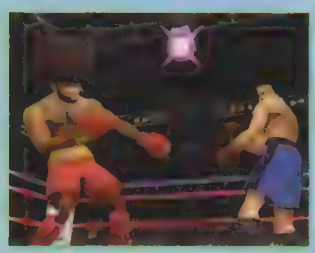
Everybody´s Golf 2 parantaa erityisesti grafiikkaa. Tämä ei tuottajien mielestä ollut tarpeeksi. Niinpä peliin lisättiin sesonkiparametri, jolla pelin laatua voi säädellä. Tämä tarkoittaa peliin ilmaantuvia muutoksia vuodenajan mukaan. Esim. talvella tuulee enemmän ja tämä taas huonontaa pelaajan mahdollisuuksia.

Everybody´s Golf 2 sisältää 13 kilpailijaa, joilla on originaalin tapaan erilaiset ominaisuudet ja taidot. Mutta nyt on mahdollista muuttaa pelityyliä, kiitos uusien mailojen ja pallojen joita voi keräillä arsenaaliinsa pelin mittaan. Pelaajan täytyy vaivata älynystyröitään ja luoda toimiva pelistrategia voittaakseen - pelkällä huitomisella ei pitkälle pötkitä.
Grafiikka poikkeaa edellisestä pelistä positiivisesti. Pelin yleinen vaativuus saattaa tuntua alussa hieman vaikealta, mutta se tuskin haittaa ketään. Ainakaan sellaista, joka on pelannut *Everybody´s Golfia*.

PELIKONE — Dreamcast
JULKAISIJA — Midway
VALMISTAJA — Midway
LUONNE — Mätkintä

Ready 2 Rumble

***Ready 2 Rumble* tyrmää. Mieletön intro, erinomainen grafiikka ja toimiva keinoäly tekevät pelistä nyrkkeilyfaneille mieluisan.**



Pidätkö rajuista tyrmäyksistä ja raskaan sarjan nyrkkeilijöistä? Jos vastaus on kyllä, syyskuussa Dreamcastille julkaistava *Ready 2 Rumble* on sinua varten. Nouse kehään ja pistä 16 erilaista vastustajaasi katumaan syntymäänsä - tai yritä itse väistellä. Nämä heput kun sattuvat olemaan maailmanhuippuja, sumopainista kickboxingiin.
Ready 2 Rumble näyttää 60 kuvaa sekunissa. Pelin animointi on tehty hyvin ja se sisältää kunnioitettavia introja. Kaikilla nyrkkeilijöillä on omat taitonsa, ja tämä vaikuttaa suoraan pelaajan taktiikoihin. Vastustajat ovat maailman eri kulmilta, ja jokainen omaa yksilöllisen taustan ja persoonallisuuden. Ottelun kestäessä pelaaja voi pitää silmällä ottelijoiden voimia energiamittarista ja yrittää esim. väsyttää vastustajansa. Tämäkin peli vaatii pelaajalta mietiskelyä taktiikan suhteen - kehän kulmalta neuvojaan kiljuvan valmentajan vinkkien varaan ei tarvitse jäädä, eikä hahmon harjoittamista sovi unohtaa. Omalla toiminnallaan pelaajat tuovat *Ready 2 Rumbleen* enemmän tunnetta ja huumoria.

PELIKONE — PlayStation
JULKAISIJA — Psygnosis
VALMISTAJA — Studio 33
LUONNE — Racing

Formula 1 '99

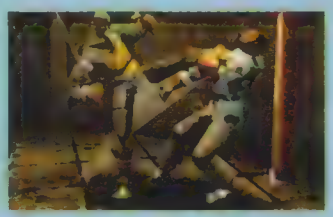
Epäonnistuneen *Formula 1 '98:n* jälkeen Psygnosis vaihtoi kehittäjiä. Tämän vuoden vauhtihirmun tuottaa Studio 33, joka aikoo palauttaa sarjalle ensimmäisen osan ja *Formula 1 '97:n* luoman maineen.

Ensimmäiset askelet kohti laatupeliä otettiin ulkoasua parannellessa. *Formula 1 '99:ssä* valo-ominaisuudet muuttuvat vuorokaudenajan mukaan, ja eri ajokelit vuoroin helpottavat, vuoroin vaikeuttavat pelaajan matkaa kohti suihkuavaa shampanjaa. Lisäksi Studio 33 on ottanut huomioon näkyvyyden. F1-autot kiitävät yli 250 km:n tuntinopeudella, joten ajajan täytyy nähdä eteensä riittävän hyvin, jos hän mielii pysyä tiellä ja välttää kolarit. SuperPower on valmiina painamaan kaasua ja jännittää, pystyykö Studio 33 tekemään sanoista totta.

Psygnosikselta luvataan, että julkaisuhetken koittaessa pelissä on myös viimeisimmät tiedot kuskeista ja heidän tuloksistaan, aitoa moottorin jylinää, viralliset autot ilman viina- ja tupakkamainoksia sekä mahdollisuus pelata joko pysty- tai

vaakasuoraan jaetulla ruudulla.

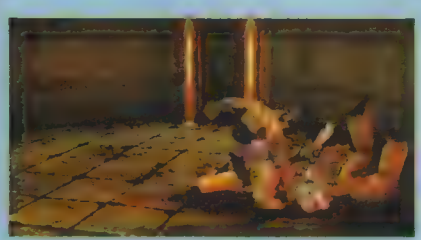
Mutta kaikkein kiinnostavinta *Formula 1 '99:ssä* on ehkä kuitenkin uusi Malesian rata. Huolellisen kuvausryhmän, kasallisen karttoja ja lukemattomien moottoripyöräkisojen ansiosta Studio 33 on onnistunut jäljentämään uusimman Grand Prix -radan ennen kuin yhtään F1-kisaa on ehditty sillä ajaa. Ehkäpä tämän pelin myötä tarjoutuu tilaisuus harjoitteluun myös Häkkiselle, Coulthardille ja kumppaneille.



PELIKONE — PlayStation
JULKAISIJA — Activision
VALMISTAJA — Paradox
LUONNE — Mätkintä

Wu-Tang: Shaolin Style

Wu-Tang Clanin hip-hoppareille ei riittänyt levyjen ja vaatteiden tekeminen. Nyt he halusivat päästä TV-peliinkin. *Wu-Tang: Shaolin Style* on mätkintäpeli, joka perustuu kielletyn väkivaltapelin *Thrill Killin* moottorille.

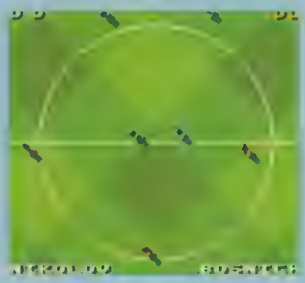


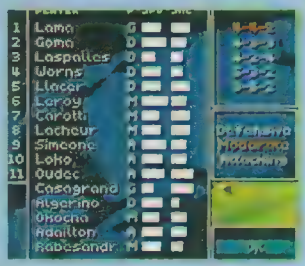
Vastuunsa tunteva pelifirma Electronic Arts sai oikeudet ultraväkivaltaiseen *Thrill Kill* -peliin, mutta yhtiö päätti jättää sen julkaisematta. Paradox, pelin takana ollut suunnittelupoppoo, ei kuitenkaan tahtonut heittää hukkaan pelimoottoriin käyttämiään työtunteja. Nyt konsepti on hiottu ja kiillotettu, ja entisen pelin tuhkista nousee uusi nimike, *Wu-Tang: Shaolin Style*. Se on enintään neljälle pelaajalle sopiva tappelupeli, jonka riitapukareita ovat muun muassa Wu-Tang Clanin jäsenet RZA, Ol´ Dirty Bastard ja Method Man. Jokaisella henkilöhahmolla on oma tappelutyylinsä ja oma aseistuksensa. Musiikkina pelissä on amerikkalaista hip-hoppia. Useimpia faneja varmasti kiinnostaa tieto pelin ohella julkaistavasta erillisestä CD-levystä, jolla on Wu-Tang Clanin kolme uutta tuotosta.

PELIKONE — Game Boy
JULKAISIJA — Ubi Soft
VALMISTAJA — Live Media
LUONNE — Urheilu

Total Soccer

Voisi luulla, ettei jalkapallon pelaaminen oikein suju pikkuruisen Game Boyn ruudulla. *Total Soccer* osoittaa luulot vääriksi. Peli on riemastuttava yksinkertaisuudestaan huolimatta.





Kun Ubi Soft esittelee uusinta jalkapallopeliään tekonimeltä *Total Soccer*, yhtiö miltei pyytelee anteeksi pelin pelkistettyä grafiikkaa. Totta puhuen yksinkertaisuus ei kuitenkaan haittaa. Olemmehan jo tottuneet Game Boyn pieneen kuvaruutuun, ja jalkapallopelissä tärkeintä on pelin sujuvuus. *Total Soccerissa* pelaaja voi valita ystävyysottelun tai kunnon matsin. Sitten vain taklailemaan, syöttelemään ja laukomaan kohti maalia - sen vaikeammaksi peli ei muutu. Maaperä muuttuu pelikelien mukaan, joten kenttä voi olla mitä tahansa savisen ja märän sekä normaalin ja kuivan väliltä.

Kaikkiaan *Total Soccerissa* on 94 joukkuetta, joilla pelata. Joka joukkueessa on 16 pelaajaa, jotka kaikki tulevat jostakin Euroopan liigan viidestä suurimmasta joukkueesta, eli Englannin, Ranskan, Espanjan, Italian tai Saksan joukkueista.

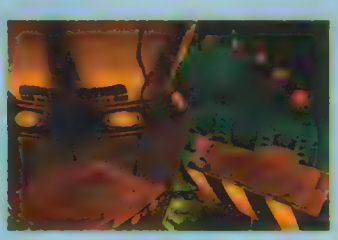
PELIKONE — Nintendo 64
JULKAISIJA — Ubi Soft
VALMISTAJA — Sucker Punch
LUONNE — Tasohyppely

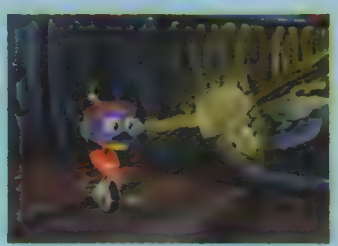
Sprocket

***Sprocketista* tuntuu tulevan yksi vuoden oudoimmista julkaisuista. Se on interaktiivinen tasohyppelypeli, jonka tapahtumapaikkana on tulevaisuuden huvipuisto ja päähenkilönä lelurobotti Sprocket.**

Futuristisessa tivolissa Whoopie Worldissa syntyy kaos, kun huvipuiston omat maskotit tulevat hulluiksi ja yrittävät tuhota kaiken, minkä puiston perustaja Dr Gavin on pystyttänyt. Tivolin voi pelastaa ainoastaan lelurobotti Sprocket, ja pelastustehtävästä tulee seitsemään laajaan maailmaan levittäytyvä haaste.

Sprocket perustuu vallankumoukselliseen pelimoottoriin, joka lisää pelin todentuntuisuutta siten, että melkein joka esine, kulkuneuvo ja vastaantulija on interaktiivinen. Sprocket pystyy esimerkiksi poimimaan mukaansa, siirtämään tai heittämään pois yli sata eri esinettä tai hahmoa. Robotti osaa myös vangita vihollisia, tehdä muutoksia ympäristöönsä ja siirtyä sujuvasti tasolta toiselle. Mitä enemmän peliin tutustuu, sitä enemmän muutoksia voi tehdä ja sitä enemmän salaisia alueita löytyy. Ratojen värit voi myös pistää uusiksi väripalapelillä. Sucker Punch on tehnyt mahdolliseksi kokea pelin eri näkökulmista, jotta pelin käyttöikä tulisi pidemmäksi ja pelikokemukseen tulisi vaihtelua. Eri näkökulmat syntyvät, kun pelaaja liikkuu kaikilla mahdollisilla kulkuneuvoilla kuten autoilla, veneillä ja vuoristoradoilla. *Sprocketista* tuntuu tulevan varsin omaperäinen peli, mutta vasta joulukuussa käy ilmi, onko peli sellainen kuin miltä se kuulostaa.

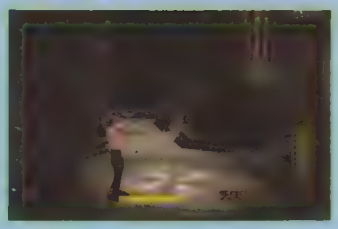




PELIKONE — PlayStation
JULKAISIJA — Fox Interactive
VALMISTAJA — N-Space
LUONNE — Toiminta

Die Hard Trilogy 2

Kaikkien *Die Hard Trilogysta* pitäneiden kannattaa ryhtyä syöttämään säästöpossujaan. Tänä syksynä Bruce Willisin tähdittämä toimintapeli saa nimittäin jälkikasvua.



Die Hard Trilogy 2 perustuu täysin uuteen tarinaan, ja lyhyesti sanottuna siinä on kolme peliä yhdessä. Peliä voi pelata kahdella tavalla. Movie Modessa radat on tarkoitus pelata taustatarinan mukaisessa järjestyksessä, jolloin eri pelilajit siis vaihtelevat. Jos juonen seurailu tympii, voi valita toisen vaihtoehdon ja pelata kunkin pelityypin radat erikseen alusta loppuun.

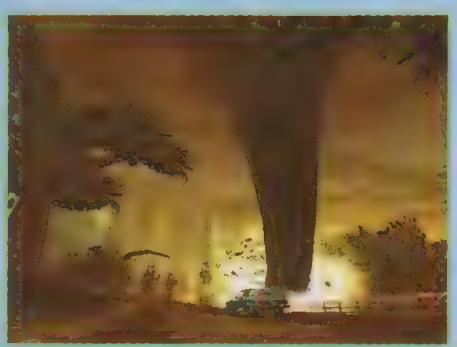
Uudessa *Die Hard* -pelissä grafiikka on melkoisesti mallikkaampaa kuin ykkösosassa. Hahmot ovat suuria ja niissä on enemmän yksityiskohtia, näkymät ovat kauttaaltaan selkeämpiä ja koko pelin ulkonäkö on parantunut.

Kolmesta Die Hard -leffasta tuttu Bruce Willisin roolihahmo John McClane yrittää voittaa terroristit, joiden päämääränä on pyyhkiä koko Las Vegas maailmankartalta. Edistyneen keinoälyn ansiosta vihholliset ovat vaarallisia ja sitkeitä, mikä tekee pelistä huippuhaastavan.

PELIKONE — Dreamcast
JULKAISIJA — Ubi Soft
VALMISTAJA — Ubi Soft
LUONNE — Racing

Speed Devils

Ranskalainen Ubi Soft -ryhmä on vastuussa yhdestä Dreamcastin omalaatuisimmista peleistä. Nyt syyskuussa päivänvaloon putkahtaa *Speed Devils*, peli joka tuo genreen vedonlyönnin.



Pelikärpäsen puremaa poteville ja kaikille, jotka mielellään lyövät vetoa ja panevat rahansa likoon milloin minkäkin asian puolesta, tulee nyt peli jossa kukaan ei menetä rahojaan, vaikka olisikin veikannut väärää hevosta. Dreamcast-nimike *Speed Devils* on kilpa-ajopeli, jonka tavoitteena on syventää tavanomaisen ajopelin yksioikoista konseptia. Siinä peli onnistuukin, koska siinä voi lyödä vetoa eri ajajien ja autojen puolesta.

Speed Devilsissä on kolikkopelin tuntua. Ajaminen on vaihtelevaa, koska kymmenen eri auton joukossa on niin monia eri malleja: valittavana on kaikkea urheiluautosta limusiiniin ja vanhanmallisesta autosta jeeppiin. Värikkäillä radoilla on vastineensa todellisuudessa, ja kehittäjät hakivat innoitusta Hollywoodista, Coloradosta, Louisianasta, New Yorkista, Arizonasta ja Kanadasta. Kunkin maantieteellisen alueen ilmasto vaikuttaa ratojen sääoloihin, kuskeja saattaa koetella esimerkiksi maanjäristys tai tornado. Lisäksi Hollywoodissa esiin rymistää King Kong, ja eräällä toisella radalla kauhua herättää nälkäinen dinosaurus.

PELIKONE — PlayStation
JULKAISIJA — Electronic Arts
VALMISTAJA — EA Kanada
LUONNE — Racing

Sled Storm

Nyt etelänkin eläjät pääsevät nauttimaan lumiskootterirallista. Electronic Artsin uusi kilpa-ajopeli erottuu edukseen viime aikoina julkaistujen snoukkapelien seasta.

Sled Storm on harvinaista herkkua: kilpa-ajopeli, jossa kaahataan täyttä päätä ja yritetään ajaa mahdollisimman hyvin -lumiskootterilla. Tekijät lupailevat, että pelin kaikki 14 rataa tarjoavat todella realistista grafiikkaa ja aidontuntuisia ajokokemuksia.

Noin puolet radoista sisältää ajamista paljailla vuorenrinteillä, lopuissa taas pelaajan täytyy oppia hallitsemaan skootteriaan eri maastoissa. Siellä täällä on pelaajia piristämässä oikoteitä ja interaktiivisia esineitä, esimerkiksi igluja, lumiseinämiä ja jääpuikkoja. Luvassa on siis sekä löytöretkiä että seikkailuja, eikä lumi sula kesken!

Lumiskootterilla tulee ajaa kieli keskellä suuta, koska ohjautuvuuteen vaikuttaa se, onko lumi esimerkiksi jäistä tai vaikkapa tekolunta. Pelillä pystyy pelaamaan yhtä aikaa kaksi tai neljä ajajaa. Jää nähtäväksi, kuinka pian Sled Stormista tulee menneen talven lumia. Kehittäjillä on ainakin vielä melko lailla tehtävää.

PELIKONE — Dreamcast
JULKAISIJA — Ubi Soft
VALMISTAJA — Criterion
LUONNE — Racing

Suzuki Alstare Racing

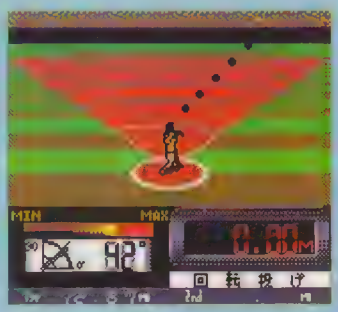
Off road -ajelu moottoripyörällä on hurjaa hommaa. *Suzuki Alstare Racing* -pelissä Criterion yrittää tavoittaa oikean ajotunnelman.

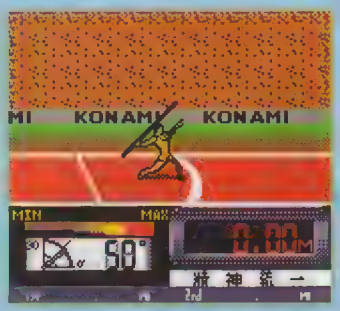
Ranskalaisten kehittämä *Suzuki Alstare Racing* on moottoripyöräpeli, jossa ajettavana on 12 rataa erilaisissa ympäristöissä ja kahdeksan superpyörää, jonkalaisia Suzukin oma Alstare-tiimi käyttää. Se seikka todennäköisesti houkuttelee monia moottoripyöristä kiinnostuneita. Valitettavasti ohjautuvuus ei ole niin hyvä kuin sen tämänlaisessa pelissä tulisi olla. Kaikki moottoripyöräilyn makuun päässeet tietävät, että prätkällä ajoon liittyy erottamattomasti tietty tunne. Sitä *Suzuki Alstare Racing* ei täysin pysty tavoittamaan. Pelin kulku on kolikkopelinkaltaista, minkä ansiosta peliin pääsee helposti mukaan. Tiet kulkevat vuorijonojen, jokilaaksojen ja suurkaupunkien halki, rantoja pitkin ja englantilaisen maaseudun sydämessä. Monipuolisista maisemista huolimatta pelistä ei irtoa kovinkaan monta yllätystä.

PELIKONE — Game Boy Color
JULKAISIJA — Konami
VALMISTAJA — Konami
LUONNE — Urheilu

International Track & Field

Paras aikaa verrytellä peukaloita, sillä *Track & Field* on tullut takaisin! Moukarit viuhuvat ja rimat ylittyvät tällä kertaa Game Boy Colorilla.





International Track & Field kysyy pelaajaltaan nopeita näppejä ja hyvää koordinaatiokykyä. Ne ovat erityisen tärkeitä ominaisuuksia, kun konsoli on näin pienikokoinen. Tässä yleisurheilupelien maailmanmestarissa täytyy naputella A- ja B- nappeja minkä sormista irti lähtee. Jos kyseessä on hyppylaji tai vastaava, täytyy lisäksi painaa toista nappulaa.

International Track & Field muodostuu kymmenestä erästä, joissa urheilijat ottavat mittaa toisistaan muun muassa seiväshypyssä, pituushypyssä, korkeushypyssä, 100 metrin juoksussa ja kiekonheitossa. Mitä nopeammassa tahdissa nappuloita takoo, sitä nopeammin oma kilpailija etenee. Mutta täytyy toki muutakin ottaa huomioon. Esimerkiksi pituutta hypättäessä on varottava astumasta hyppyä yli, eikä ole aivan helppoa saada hyödynnetyksi kaikkia juoksunopeuden, hyppykulman ja hypyn korkeuden tarjoamia mahdollisuuksia. *International Track & Fieldin* Game Boy Color -versiossa on myös osio, jossa pelaaja pääsee kahden vuoden ajaksi treenaamaan ja kilpailemaan yleisurheilijan kanssa.

PELIKONE — Nintendo 64
JULKAISIJA — Kemco
VALMISTAJA — Saffire
LUONNE — Racing

Top Gear Rally 2

E3-messuilla kehittäjäpoppoo Saffire esitteli varhaisen version rallisimulaattori *Top Gear Rally 2:sta* Ja kunhan ryhmä saa korjattua pari ongelmakohtaa, voi pelistä odottaa syksyn saatossa kehkeytyväksi mielenkiintoisen kilpa-ajopelin.

Top Gear Rally 2 on autopelisarjan kolmas osa. Ensimmäinen, syksyllä 1997 julkaistu, Bossin kehittämä peli sai suotuisat arvostelut todentuntuisuutensa ansiosta, mutta tylsähkön grafiikan vuoksi pelistä ei kuitenkaan tullut suurta menestystä. Toinen osa, *Top Gear Overdrive*, oli Snowdriven kehittämä ja siinä oli uutuutena nitroja ja *San Francisco Rushista* hoksattuja töyssyjä. Seurauksena konsepti menetti osan omalaatuisuudestaan. Tällä kertaa asialla on Saffire, joka aikoo viedä pelin takaisin sen perinteisille ja realistisille rallijuurille. Mukana on 50 ajoneuvoa, jotka vaurioituvat uuden järjestelmän mukaan, viisi tasoa ja nelinpelimahdollisuus - kaiken kaikkiaan *Top Gear Rally 2:sta* voi hyvinkin tulla jännittävä pelielämys.

PELIKONE — Nintendo 64
JULKAISIJA — Acclaim
VALMISTAJA — Austin
LUONNE — Racing

South Park Rally

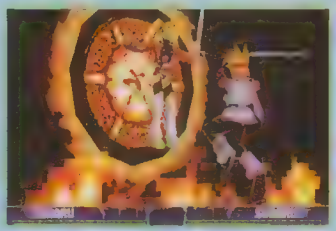
South Park -kuume jatkuu. Nyt eteläpuiston räkänokat lähtevät ajelulle *Mario Kart* -kopio *South Park Rallyssa*. Ajoneuvot ovat kuitenkin oudompia, ja kilpailu on tietysti verisempää kuin Marion maailmassa.

South Parkin kauhukakarat eivät ole yhtä hyvinkasvatettuja kuin Yoshi ja prinsessa Peach Mario Kartissa. Ehei, he kilpailevat ralliradalla rullatuoliin joutuneita isoisiään vastaan ja käyttävät sellaista kieltä, jonka luulisi järkyttävän pilvellä leijailevaa kilpakumppania Jeesusta. Muksut ovat myös kovin kärkkäitä käyttämään kaikenlaisia aseita, esimerkiksi ohjuksia, tulipommeja ja öljylätäkköjä nelinpeliotteluissa vastustajien harmiksi. *South Park Rallysta* tulee takuuvarma suosikkipeli, jos sattuu pitämään sarjalle tunnusomaisesta huumorista ja raa´asta väkivallasta.

PELIKONE — PlayStation
JULKAISIJA — Takara
VALMISTAJA — Takara
LUONNE — Mätkintä

Toshinden Subaru

***Toshinden* oli yksi PlayStationin ensimmäisistä mätkintänimikkeistä. Sitten pelisarja jäi kuitenkin vahvempien ja koreampien pelien jalkoihin. *Toshinden Subarusta* Takaran kehittäjät ounastelevat itselleen tiennäyttäjää tähtiin.**



Toshinden Subaru on mangavaikutteinen mätkintäpeli, johon kuuluu myös seitsemän pienoispeliä. Sarjan aiemmat osat ovat hieman kärsineet omaperäisyyden puutteesta, ja tällä kertaa hankkeen taustahahmo, lelufirma Takara, on yrittänyt luoda jotakin omaa ja tuoretta. Peliin kuuluvat perinteiset harjoitteluradat, kilpailukierrokset ja Team Mode, jossa voi valita kolmen pelaajan joukkueen kilpailemaan toista joukkuetta vastaan. Lisäksi pelaajalle tarjotaan mahdollisuus heitellä vastapelaajia ulos kentiltä, jotka sekä kutistuvat että kasvavat mittelöiden myötä. Kyseisestä vaihtoehdosta Takara on suunnitellut sellaisen, että vastustajan nakkaaminen yli laidan on matsin aikana hetkittäin helppoa, välillä taas vaikeampaa.

Segan voitto

"Toivon että unelmamme käy toteen." Näihin sanoihin Shoichiro Irimajiri päätti ensimmäisen virallisen Dreamcast -puheensa yli vuosi sitten. Hän on hyvin tietoinen siitä, ettei Segan nimi ole enää niin kuuma kuin viisi vuotta sitten, kiitos kolmen viimeisen konsolin epäonnistumisen. Mutta hän tietää myös, miten alakynnestäkin voi iskeä. Segan tilanne ei ole tänään sama kuin heidän julkaistessaan Mega Driven. Silloin menestys oli varmaa. Dreamcast saapuu Pohjoismaihin syyskuussa. Omakohtaista kokemusta odotellessa kerromme kaiken tarvittavan yhtiöstä nimeltä Sega ja heidän unelmistaan.

Dreamcast
POWER
SEGA

Nousu ja tuho

Sega tuotti kaikkein ensimmäisen pelinsä, The Periscopen, vuonna 1966. Sen jälkeen se on suunnitellut muutamia pelihistorian muistettavimmista nimikkeistä. Ja muutamia konsoleita, jotka mieluiten unohtaisimme.

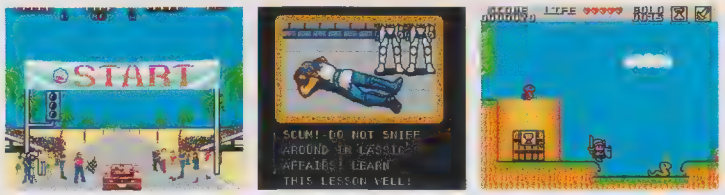
Sega alkoi maahantuoda *Pongia* Japaniin samana päivänä kuin Atari julkaisi sen USA:ssa. Vain muutaman kuukauden kuluttua siitä oli oman elektronisen pelin suunnittelu jo käynnissä. Mutta vaikka Sega onnistuikin tekemään itsensä tunnetuksi maailman pelihalleilla, se ei vielä ollut kylliksi. He halusivat myös koteihin. He olivat nähneet monien jenkkiyhtiöiden menestyvän ja pian Nintendon julkaistua Famicon-konsolinsa Japanissa sai Segakin oman kotikonsolinsa valmiiksi.

SG-1000 oli yksinkertaistettu versio kotitietsikka SC-3000:sta, jota Sega ei ollut onnistunut markkinoimaan Japaniin 80-luvun alussa. Kyse oli 4-bittisestä 1,2 megahertsin prosessorista sekä vähemmän originelleista peleistä. *Congo Bongo* esimerkiksi alkoi näytön vasemmasta alanurkasta ja siinä piti juosta ja hyppiä tasoja myöten ylös huipulle, jossa pelaajaa odotti ilkeä apina. Ei erityisen vaikuttava kehitelmä edes omana aikanaan.

Kotitietokone SC-3000 ei ollut menestys, joten Sega yksinkertaisti sen SG-1000:ksi.

Sega kehitti sittemmin SG-1000 II:n, tuplasti nopeammalla prosessorilla, joskin yhtä heikoilla peleillä. Kone katosikin markkinoilta alle puolessa vuodessa.

Kolmas yritys, Sega Mark III, ei myöskään osoittautunut valtavaksi myyntimenestykseksi, mutta teki vaikutuksen ainakin teknisesti. Legendaarinen 8-bittinen prosessori Z80 oli olennaisesti Nintendon Famiconin prossua vikkelämpi ja mahdollisti 64 värin samanaikaisen esittämisen. Se taas mahdollisti Segan maineikkaiden kolikkopelien konsolikäännökset. Sellaisten nimikkeiden tuella kuin *Wonderboy, Space Harrier* ja *Hang On,* Sega teki konsolista myös länsimaisen version, joka sai nimekseen Master System. Sega menestyikin muutamassa Euroopan maassa, mutta USA:ssa Master System ylsi vain 5% markkinaosuuteen pelikoneissa. Näin siitäkin huolimatta, että Sega sekä loi mainioita alkuperäispelejä, kuten *Phantasy Star* ja *Wonderboy III: The Dragon's Trap,* että käänsi kolikkopelejä, kuten *Out Run* ja *R-Type,* ja kehitteli originelleja lisävarusteita, kuten 3D-laseja ja ohjaimia. Nintendo oli yksinkertaisesti päässyt kasvamaan jo liian suureksi. Ja mitä suuremmaksi se kasvoi, sitä huolettomammaksi sen pomo Hiroshi Yamaguchi kävi. Niinpä Sega pääsi suunnittelemaan seuraavaa vetoansa täysin rauhassa.



Out Run, Phantasy Star ja *Wonderboy II* ovat klassikoita. Mutta ne eivät pelastaneet Master Systemiä.

Mega Drive julkaistiin Japanissa 1988 ilman sen kummempaa ennakkokohua. Kuitenkin konsoli oli yleisesti ottaen aivan uudenlainen verrattuna markkinoilla olleisiin muihin koneisiin ja uudet kolikkopelien käännökset olivat huimia, koska konsolissa oli 68000-prosessori, jota useimmat Segan kolikkopelitkin käyttivät. Mutta Nintendo oli juuri julkaissut *Super Mario Bros 3*:n ja omasi edelleen myynnissä valtavan etumatkan. TV-pelimarkkinat eivät todenteolla alkaneetkaan muuttua ennen kuin Sega uudelleen päätti alkaa satsaamaan länsimaisiin pelaajiin.

USA:ssa Sega nimesi Mega Driven Genesikseksi ja aloitti valtaisan markkinointikampanjan, joka suurelta osin perustui Nintendon kritisoimiseen. "Genesis does what Nintendon't", oli heidän iskulauseensa ja lehtimainoksissa ja tv:ssä Segan edustajat selittivät peliensä olevan paljon hienompia kuin Nintendon ja että he panostavat pelityyppeihin, jotka olivat aliedustettuina NES:in valikoimassa. Sega tarjosi myös pienvalmistajille lisenssin, joka jätti niille vapaammat kädet kuin Nintendon vastaava. Sen ansiosta mm. Capcom ja Electronic Arts kartuttivat jo ennestään vaikuttavaa pelivalikoimaa sellaisilla nimikkeillä kuin *Strider* ja *John Madden Football.* Ja kun Sonic the Hedgehog ilmaantui vauhdilla esille kuin tyhjästä, oli koko pelimaailma valmis myöntämään, ettei Nintendo enää ollut ainoa vaihtoehto. Sega oli saanut hyvin ansaitun revanssinsa, kehitteli yhä parempia ja parempia Mega Drive -pelejä ja lähestyi vääjäämättä huippua.

Mutta jossain kohdin, matkalla huipulle, jokin alkoi klikata jälleen. Kilpaillakseen Nintendon Super NES -konsolin kanssa, joka kaikesta huolimatta oli teknisesti ylivoimainen Mega Driveen nähden, Sega julkaisi CD-ROM-aseman konsolillensa. Ajatus sinänsä oli hyvä ja sellaiset pelit kuin *Lunar: Silver Star Story* ja

Asiat alkoivat mennä pieleen Segan julkaistessa Mega CD:n. Sitten tuli 32X ja vain vahvisti alamäkeä. Neptunea ei edes julkaistu ikinä.

Sonic CD osoittivat miten hyviä pelejä uudella tekniikalla saatiin aikaan. Mutta Mega CD oli aivan liian kallis ja periaatteessa lähes kaikki sille julkaistut pelit olivat hienoja mutta lähes pelikelvottomia. Full Motion Videosta tuli yksi eniten vihatuista pelitrendeistä ja vakava uhka käsitteelle "pelattavuus".

Mega CD:stä tuli floppi ja vain muutamaa vuotta myöhemmin Sega teki seuraavan suuren virheensä. 32X:n piti päivittää Mega Drive ja tehdä siitä lähes Sonyn tulevan PlayStationin tehoinen pelikone. Se ei olisi maksanut yhtä paljon kuin Pleikkari ja olisi siten tarjonnut miljoonille Mega Driven omistajille yksinkertaisen ja huokean tavan siirtyä uuden sukupolven pelien pariin. Mutta niin ei käynyt. Ja seuraavan vuoden kuluessa Sega onnistui koluamaan puoli aurinkokuntaa uuden huippukonsolin jahdissaan. Jupiter oli uusi kasettipohjainen 32-bittinen konsoli, Mars oli työnimenä 32X:lle ja Neptunesta tulisi MD:n ja 32X:n yhdistelmä. Loppujen lopuksi Sega kuitenkin päätti luovuttaa kaikkien muiden pla-

Kun Sonic the Hedgehog ilmaantui vauhdilla esille kuin tyhjästä, oli koko pelimaailma valmis myöntämään, ettei Nintendo enää ollut ainoa vaihtoehto.

neettakoneiden suhteen ja satsata kaikki voimansa Saturn-konsoliin; kokonaan uusiksi suunniteltuun koneeseen, joka olisi samassa teholuokassa PlayStationin kanssa.

Mutta silloin oli jo liian myöhäistä. Kaikki pikkuvalmistajat olivat jo työlääntyneet Segan konsolijahkailuun ja siirtyivät Sonylle, samalla kun Segan oma sisäinen suunnitteluporukka ei ollut aloittanut mitään projekteja niin monien epävarmojen konsolien ollessa tuloillaan.

Segan päätös julkaista sellainen konsoli, joka oli parempi käsittelemään kaksiulotteisia spritejä kuin kolmiulotteisia polygoneja, osoittautui myös virheeksi. Nähtyään sellaisia pelejä kuin *Virtua Fighter* ja *Ridge Racer*, harvat pelaajat jaksoivat enää tyytyä vähempiin kuin kolmeen ulottuvuuteen.

Runsaassa kymmenessä vuodessa Sega oli hilannut itsensä ensin lähes huipulle ja sitten romahtanut takaisin lähes samaan pisteeseen mistä se alkoikin. Pelihalleilla Segan pelit olivat yhä hallitsijoita, mutta konsolipelaajat, jotka olivat nähneet Segan suuruuden koittavan Mega Driven myötä, olivat yhtä pikaisesti taas unohtaneet firman. Sega oli nukahtanut. Mutta se osasi yhä uneksia paremmasta.

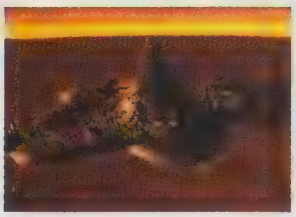
Unelmakone

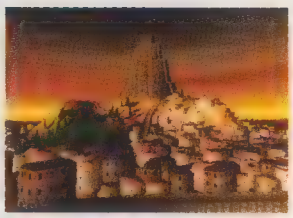
Sen paremmin Sony kuin Nintendokaan eivät näyttäneet aikovan julkaista uutta konsolia vuosituhannen vaihteessa. Se antoi Segalle uuden tilaisuuden.

Sega ei halunnut tunnustaa tappiotaan ja yritti loppuun saakka markkinoida Saturnia upeana luomuksena, mutta näki jo parin vuoden jälkeen, ettei Saturnin tarina päättyisi onnellisesti. 1996 alkoivat pyöriä huhut sen seuraajasta. Niiden mukaan koneen koodinimi oli Dural, Virtua Fighterin loppubossin mukaan. Mutta vasta vuoden 97 maaliskuussa varmistui, että uusi konsoli oli todellakin tulossa. Silloin varmat lähteen kertoivat, että konsoli, jonka koodinimi oli vaihtunut Black Beltiksi, tulisi pohjautumaan Video Logicin grafiikkasiruun ja että Sega tulisi toimimaan yhteydessä Microsoftin kanssa käyttäen hyväkseen heidän tekniikkaansa. Samana kesänä Sega julkisti, että sopimus Microsoftin kanssa oli allekirjoitettu. Mutta vain muutamia viikkoja myöhemmin julkistui virallisesti myös, että 3Dfx aikoi kehittää grafiikkasirun Segalle. Ja yhtäkkiä kaikki uskoivat VideoLogicin olevan ulkona – kuvioista, kunnes Segan amerikkalainen pomo Bernie Stolar ilmoitti 3Dfx:lle, että heidän keskeinen projektinsa oli tullut tiensä päähän.

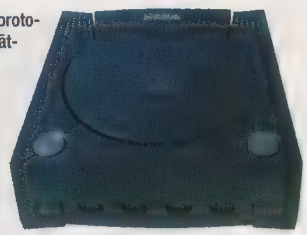
Sitten oli jonkin aikaa aivan hiljaista. Spekuloitiin, että Sega kenties oli satsannut niin paljon rahaa Saturniin, puhumattakaan Mega CD:stä ja 32X:stä, ettei firmalla yksinkertaisesti olisi varaa uuteen konsoliin. Kenties heidän aikansa pelikoneiden tekijänä oli ohi ja kenties he päätyisivät pienvalmistajien joukkoon ja tekisivät lisenssisopimuksen Nintendon ja Sonyn kanssa.

Niin ei tietenkään ollut asian laita. Puolta vuotta myöhemmin levisi vielä yksi huhu. Uusi Sega-konsoli oli suunnitteilla ja sen nimeksi tulisi Katana. VideoLogic ja Microsoft olivat kaikesta huolimatta mukana, yhdessä NEC:in ja Hitachin kanssa, ja koneesta tulisi ensimmäinen konsoli aidolla 128-bittisellä prosessorilla. Sen piti merkitä, että konsoli olisi ainakin yhtä tehokas kuin Segan mahtava hallisyteemi Model 3.





Yu Suzuki alkoi luoda ensimmäistä Dreamcast-demoa kymmenen päivää ennen julkaisua. Hän onnistui silti vakuuttamaan sekä yleisön että Segan pomot.



Sega kehitteli monia erilaisia prototyyppejä ennen kuin pystyi päättämään.

Kaikki osoittautui paikkansa pitäväksi, paitsi nimi. Kesällä 1998 Sega ensiesitteli tulevan Dreamcastinsa. Siihen sisältyi 128-bittinen prosessori, NEC:in ja VideoLogicin grafiikkaprosessori, Microsoftin toimintasysteemi, erikoiskehitelty CD-formaatti sekä sisäänrakennettu modeemi. Ja ennen kaikkea hyviä pelejä sekä useiden maailman eturivin pienvalmistajien tuki.

Virtua Fighter 3tb ja Sega Rally 2 kuuluivat luonnollisestikin uusien pelien joukkoon ja antoivat monille kolikkopelien pelaajille hyvän syyn ostaa uuden konsolin. Vähemmän odotettua oli se, että Yuji Naka ja Sonic Team olivat jo lähes valmiita Sonicin suuren comeback-pelin, Sonic Adventuren kanssa. Mutta suurin yllätys oli kuitenkin takataskussaan Yu Suzukilla. Suunniteltuaan 15 vuotta vain hallipelejä AM2-ryhmänsä kanssa - joka on maailman menestyksekkäin kolikkopelien kehittelijä - aikoi hän ensi kertaa suunnitella pelin ainoastaan konsolille. Sega oli tarjonnut hänelle vapaat kädet sekä taloudellisesti että apulaisten määrän puolesta, jotta Shen Mue -pelistä tulisi mahdollisimman upea tv-peli.

Sitten kävi ilmi, että Capcomilta oli tulossa kolmas osa Resident Evil -sarjaan Dreamcastin kehittelyn yhteydessä ja että Namco kääntäisi kolikkopelinsä Soul Calibur konsoliversioksi, mikä sai japanilaiset pelilehdet odottelemaan Dreamcast-versiosta kaikkien aikojen parasta beat 'em up -peliä.

Kaikkien suunnittelijoiden laajalla kiin-

nostuksella Dreamcastia kohtaan oli luonnolliset syynsä. Sonyn PlayStation 2 ja Nintendon Dolphin olivat tuolloin vielä pelkkää teoriaa, kun taas Dreamcast oli ollut todellisuutta jo yli vuoden. Se on selvästi helpommin ohjelmoitava kuin Saturn ja tehokkaampi kuin PlayStation ja Nintendo 64 yhteensä.

- Se on jopa parempi kuin Model 3, kehuu Yu Suzuki. Kun suunnittelimme Dreamcastia, halusimme vain varmistaa Model 3 -pelien

Spekuloitiin, että Sega kenties oli satsannut niin paljon rahaa Saturniin, puhumattakaan Mega CD:stä ja 32X:stä, ettei firmalla yksinkertaisesti olisi varaa uuteen konsoliin.

käännettävyyden sille. Ja väittäisin, että olemme onnistuneet tässä.

- Dreamcast on lisäksi hyvin helppo ohjelmoitava, koska kaikki on jo siinä mukana. Sitä pystyy ymmärtämään, vaikkei edes olisi kovin taitava peliohjelmoija. Ensimmäinen demo, jonka teimme konsolille näytti tuotteelta, jonka hyvätasoinen graafikkoporukka olisi tehnyt ehkä 10-20 miljoonan jenin palkkiosta (0,5-1 miljoonaa markkaa). Meitä oli neljä henkeä ja toteutimme sen kymmenessä päivässä.

Bitti bitiltä

On vaikea ymmärtää miten konsoli toimii sisäisesti. Sitä ei opeteta biologian tunnilla. Tässä tulee selvitys Dreamcastin teknisistä ominaisuuksista sekä kuvia koneen sisuksista. Vain näin alkajaisiksi.

Hitachi SH4 CPU — 1

Hitachin keskusprosessori ei ole erikoisesti suunniteltu vain Dreamcastille, mutta tarjoaa vaikuttavat ominaisuudet. RISC-arkkitehtuurilla on 200 Mhz:n kellotaajuus, jonka pitäisi huhujen mukaan sallia neljä kertaa kovemmat nopeudet kuin Pentium II. Kenties on selvempää sanoa SH4:n selviytyvän 1,4 GFLOPS:ista verrattuna Ridge Racerin alkuperäiseen kolikkoversioon, joka selvitti 0,4 GFLOPS:ia. Maininnan arvoista on myös, että SH4 suunniteltiin alusta alkaen toimimaan yhteensopivasti Windows CE -systeemin kanssa, jota Dreamcast hyödyntää.

NEC/VideoLogic PowerVR CLX1 grafiikkaprosessori — 2

Englantilaisen VideoLogicin ja elektroniikkajätti NEC:in suunnittelema CLX1 (tunnetaan myös nimellä Power VR 2DC) on rakenteeltaan läheisessä suhteessa uuden sukupolven PowerVR PC-grafiikkakortille.

Grafiikkaprossun ominaisuuksiin kuuluu mm. täysi anti-aliasing-efekti (johon kuuluu pikselien sumentaminen reunoilta liian terävien värirajojen häivyttämiseksi), dim-efekti, realistiset valoasetukset, bump-mapping, filteröinti ja kokoonpuristetut tekstuurit. Mutta vaikka Sega väittää Dreamcastin kykenevän käsittelemään 4 miljoonaa polygonia sekunnissa, on se vain puolet siitä määrästä mitä vaaditaan todellisen tuntuisen kokemuksen luomiseen.

Yamaha AICA ääniprosessori — 3

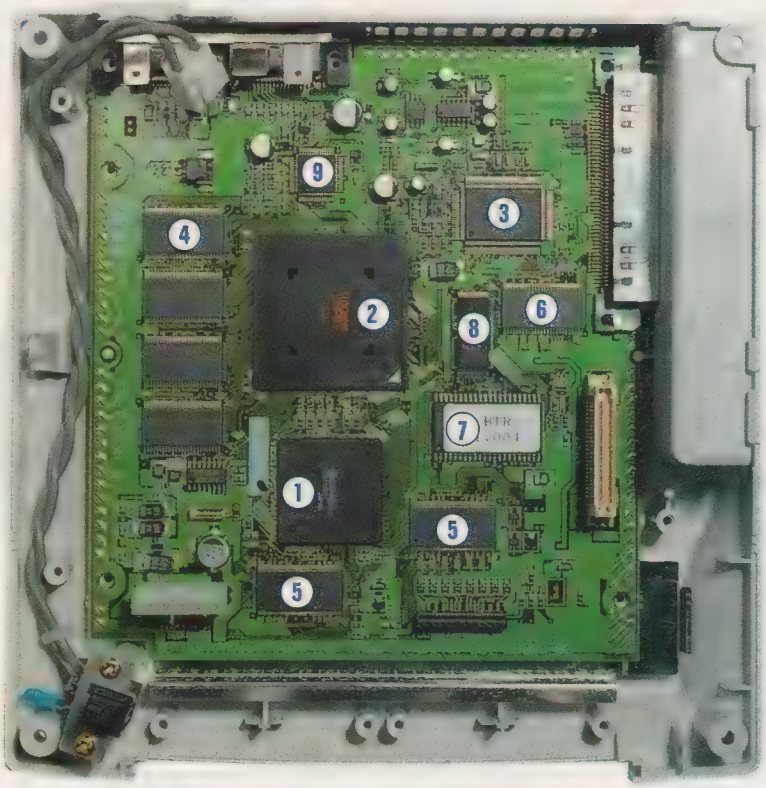
AICA kykenee 64-kanavaiseen äänen ulosantiin sekä DSP-efekteihin, joihin sisältyy eko. Se tukee myös 3D-ääniefektejä, kun kytketään sopivaan surround-äänisysteemiin. Yamahan äänilähteen avulla tulee olemaan mahdollista, että pelimusiikki kehittyy CD-tasosta vielä edelleen kohti interaktiivista musiikkia.

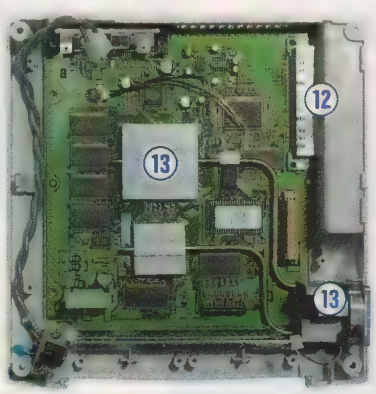
16 megan päämuisti (RAM) — 4

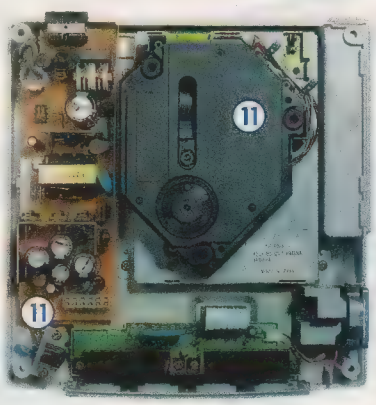
Samalla kun komponettien hinnat ovat laskeneet, RAM:ia (ja jopa ROM:ia, jota käytetään Nintendon kaseteissa) on alettu käyttää konsoleissa enemmän. Dreamcastissa on kahdeksan kertaa enemmän muistia kuin PlayStationissa kaksine megoineen.

8 megan videomuisti (VRAM) — 5

Aivan kuten PC-versionsakin, tarvitsee PowerVR CLX1-kortti melkoisesti muistia toimiakseen. Tämän takia Dreamcast on varustettu ylimääräisellä 8 megabitin VRAM-muistilla, jota voidaan käyttää joko kokoonpuristettujen tekstuurien kanssa taikka ilman sitä. Jälkimmäinen tuottaa hieman yllättäen suuremman määrän tekstuureja näytölle.







Iso kuva yllä näyttää Dreamcastin sellaisena, kun se on riisuttu yksinkertaisimmilleen. Silmiinpistävin hahmo on grafiikkaprosessori, VideoLogicin suunnittelema CLX1. Mutta on myös kiintoisaa havaita pikku Katana-leimat modeemikortin ja muiden komponenttien sivuissa. Vasemmassa pikkukuvassa peliyksikkö näkyy varustettuna nestepohjaisella jäähdytyssysteemillään ja tuettuna lämpöä imevillä levyillä. Systeemi on huomattavan stabiili, kiitos hienon suunnittelunsa. Ja oikeassa pikkukuvassa puolestaan Dreamcast näkyy kaikkien komponettiensa kera, mukaanlukien GD-ROM-aseman (10) ja virtalähteen (11). Lisäksi ohjainportit on kytketty erillisille korteille ja ladattavat litium-patterit Flash-muistiin (8). Dreamcastin hyvin suunniteltu sisäinen arkkitehtuuri on selkeä askel pois Saturnin edustamasta teknisestä sekamelskasta.

2 megan äänimuisti — 6

Tämä erillinen muisti kohottaa Dreamcastin äänisysteemin samalle tasolle monien PC-äänikorttien kanssa.

Boot ROM — 7

Pitää sisällään perustavanlaatuista systeemidataa Dreamcastin käynnistysrutiineihin liittyen. Tunnetaan myös nimellä BIOS.

128 KB:n Flash RAM — 8

Käytetään käyttäjän määriteltävissä olevan informaation varastointiin matalalla tasolla (kuten aika ja päiväys).

Video encoding processor — 9

Dreamcastin vakioresoluutio on 640x480, joka on tämän päivän tv-laitteissa suurin mahdollinen. Käyttämällä VGA-adapteria on mahdollista hyödyntää PC-näyttöjä Dreamcast-pelien pelaamiseen. Euroopassa tämä systeemi tukee myös S-Videota ja SCART:ia.

GD-ROM-asema — 10

Tarkoituksenaan estää piraattipolttajia tekemästä CD-laitteillaan laittomia kopioita peleistä, Sega valitsi Dreamcastiin Yamahan GD-ROM-aseman, jonka levyihin mahtuu n. 1 gigan verran informaatiota. Tämä tekee siitä yhteensopimattoman tavallisen CD-ROM-systeemin kanssa. GD-ROM-asema on kuusi kertaa niin nopea kuin Pleikkarin CD-ROM:it, vaikka sillä on kaikkiaan 26 megaa muistia ladattavanaan verrattuna Pleikkarin 2 megaan.

Virransäätäjä — 11

Tämän moduulin toiminta mahdollistaa sen, että Dreamcastin virtayksikkö pystyy helposti lokalisoimaan itsensä.

Modeemi — 12

Dreamcast tuli Japanin markkinoille 33.6-modeemilla varustettuna, mikä tarkoittaa sitä, että se pystyy siirtämään 33.6 kilobittiä sekunnissa. USA:n Sega julkisti hiljattain aikovansa varustaa sikäläiset koneet 56.6-modeemeilla, mutta Euroopassa käytetään kuitenkin vain 33.6-motukoita. Kiitos konsolin modulaarisen rakenteen, modeemin voi tulevaisuudessa päivittää nopeammaksi.

Nestejäähdytyssysteemi — 13

Koska nopeat prosessorit luovat toiminnallaan melkoisia lämpötiloja, on Sega päättänyt varustaa konsolin johtosysteemillä, joka kierrättää puhdasta vettä prosessorin ympärillä lämmöntasaajan kautta. Jos tuuletussysteemi sattuisi menemään tukkoon, systeemi voisi ylikuumentua ilman tätä varajärjestelmää.

Välttämätön paha

Jokaiselle uudelle konsolille julkaistaan aina paljon oheistarvikkeita. Ne ovat usein kalliita, mutta voivat toisaalta antaa pelaamiseen uutta hohtoa. Niinpä "totaalisen kontrollin" ystäville lisävarusteet ovat yksinkertaisesti välttämätön paha.

Mitäpä olisi autokännykkä ilman handsfree-lisukkeita; mitä olisi hampurilainen ilman ranskalaisia; mitä olisi tv ilman kaukosäädintä; mitä olisi My Little Pony ilman tallia? Se olisi sietämätöntä. Osa uusien tavaroiden ostamisen riemuahan piilee mahdollisuudessa sitten ostaa kaikenlaisia lisävarusteita. Mitä enemmän sen parempi.

Toisaalta kaikki varusteet eivät aina ole ehdottoman tarpeellisia, vaan pelkkiä lisärahastuksen kohteita valmistajille. Usein erilaiset kojeet eivät ole edes täysin käyttökelpoisia ilman jotain lisätarvikkeita. Ja yhteistä varusteille on se, että ilman niitäkin yleensä jotenkin pärjää, mutta niiden kanssa kaikki on hauskempaa. Poikkeuksen tekee tietysti sellainen varuste, joka on pakko ostaa esim. tv-pelilaitteiston päivittämiseksi, jotta voisi pelata kaikkein uusimpiakin pelejä. Esimerkkinä vaikkapa Rumble Pak. Olemme koonneet tälle sivulle Dreamcastille tulevaa oheiskamaa.

Käsiohjain (1)

Käsiohjain on ainut lisävaruste, jonka pelaaja saa oheisena, kun ostaa Dreamcast-paketin. Pieni avaruusalusta muistuttava ohjain on saman värinen kuin itse konsolikin. Se on kevyt ja kehitelty versio Saturnin analogisesta ohjaimesta. Yläpuolella on neljä tavallista näppäintä, starttinäppäin sekä analoginen ja digitaalinen ohjain. Ohjaimen sivulta löytyy mahdollisuus kytkeä sisään kaksi VMU-yksikköä muistikorttiominaisuuksin ja alapuolella on kaksi analogista liipasinta kummallakin puolella.

Pelihalliohjain (2)

Dreamcastille tulee olemaan mahdollista hankkia pelihallityyppinen ohjain. Laakea ohjainlaite on varustettu ohjaustikulla, joka tuo mieleen beat 'em up -pelit ja sopii kenties siten niille, jotka haluavat saada äärimmäisen pelielämyksen sellaisista peleistä kuin Virtua Fighter 3tb ja Soul Calibur.

Ohjauspyörä (3)

Autopelin pelaaminen ilman rattia on kuin asentaisi moottorin purjeveneeseen. Se vie jotain pois tuntumasta. Segan halliautopelien suosio on perustunut osaltaan myös siihen, että niitä on voinut pelata toden tuntuisen ratin avulla. Jo Sega Rally 2 tekee sen hankinnasta kannattavan ja jos Crazy Taxi käännetään Dreamcastille, voi ohjauspyörästä tulla välttämättömyystarvike autopelien ystäville.

Näppäimistö (4)

Monet olivat Dreamcastin modeemin julkistamisen jälkeen skeptisiä sen suhteen, miten konetta tultaisiin käyttämään internetin yhteydessä ilman näppäimistöä. Mutta Sega vastaa nyt puheisiin. He tarjoavat Dreamcastin käyttäjälle näppistä. Toistaiseksi Sega ei ole puhunut vielä mitään mahdollisesta hiirestä, mutta varsin mahdolliselta tuntuu sellaisenkin lisääminen kokonaisuuteen.

Valopistooli (5)

Saadakseen realistisen tunnelman avaruusalusten ammuskeluun taikka zombien tähtäilyyn, valmistaa Sega Dreamcastin pelaajille myös valopistoolia. Se toimii samaan tapaan kuin kilpailevien yhtiöiden vastaavat aseet, mutta on korkeateknologisemmin suunniteltu ja muistuttaa enemmän avaruusasetta kuin tavalliset valopistoolit.

Onkivapa (6)

Jollei halua tappaa oikeita kaloja, mutta silti pitää kalastusta kiintoisana huvittelun muotona, muodostavat virtuaalinen onkivapa ja kalasimulaattori Get Bass mukavan vaihtoehdon. Erotuksena pelin kolikkoversion onkivavasta mukana ei ole oikeaa siimaa, mutta pelaaja saa silti sen avulla paremman tuntuman kalastukseen kuin pelkällä tavallisella käsiohjaimella.

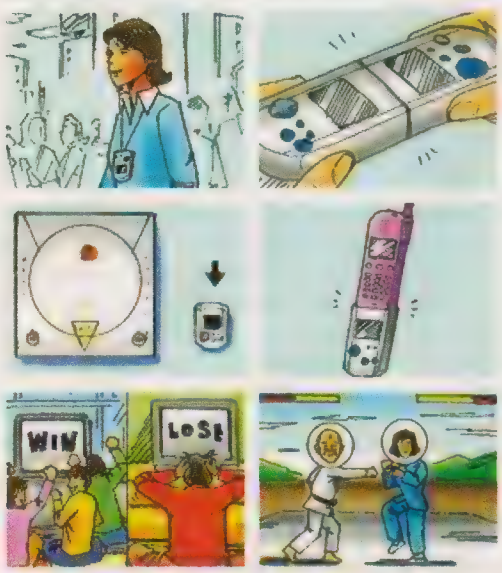
VMU (7)

Viimeisenä, mutta kenties käyttökelpoisimpana Dreamcast-varusteena esittelen virtuaalisen muistikortin, VMU:n, jonka nimi tulee sanoista Virtual Memory Unit. Pikkuruinen yksikkö painaa vain 45 grammaa, on 47x80x16 millimetrin kokoinen ja toimii 8-bittisen prosessorin avulla. Näyttö hallitsee vain kaksi harmaasävyä ja äänet kuuluvat monona.

Kun Sega päätti suunnitella muistikortin Dreamcastille, he seurasivat Sonyn PocketStationin esimerkkiä ja asensivat korttiin kuoren ja näppäimet voidakseen laajentaa sen käyttötapoja. Tämän seurauksena pelaaja voi vaikkapa ruokkia siinä pieniä virtuaalieläimiä Tamagotchien ja Pokemonin tyyliin. Yksikössä riittää myös kapasiteettia sellaisen datan kuin meiliosoitteiden ja nettilinkkien varastointiin.

Kun muistiyksikön asettaa käsiohjaimeen, pieni näyttö jää näkyville ikkunaan, mutta vain sille pelaajalle, joka pitelee ohjainta. Toivottavasti pelivalmistajat tulevat käyttämään tätä jatkossa enemmän hyväksi sijoittamalla peleihinsä pelaajakohtaisesti merkityksellisen informaation mahdollisuuksia.

Segan unelmaan kuuluu, että pelaajat pitäisivät VMU:tansa mukana kaikkialla ja käyttäisivät kaikkia sen mahdollisuuksia.



"Olemme tutkineet hyvin huolellisesti mitä olemme aiemmin tehneet oikein ja mitä väärin. Ja päädyimme siihen, että pystymme ratkaisemaan ongelmamme. Eihän Sonykaan ole sataprosenttisen täydellinen, vai mitä? Joten toistaiseksi arvelen meidän kykenevän kilpailemaan heidän kanssaan."

Pelitehoa Segan nuortuminen voidaan lukea kahden tekijän ansioksi; Dreamcastin sekä firman pomon Shoichiro Irimajirin.

Shoichiro Irimajiri siirtyi Segan uuden tulemisen junailijaksi menestyksekkään uran jälkeen Hondan auto-osastolla. Hän uskoi intohimoisesti Dreamcastin mahdollisuuksiin ja omasi kyllin vahvan persoonallisuuden voittaakseen takaisin Segan tukijoihin Sonylle jo siirtyneen pienvalmistaja Namcon. Irimajiri on mies Segan uudelleen syntyneen energisyyden takana. Tässä hän kertoo uusituista strategioista Saturnin vanaveden kuohuissa.

Mitä pidät suurimpina eroina nykyisen Segan ja sen Segan välillä, joka oli olemassa juuri ennen Saturnin julkaisua?

– Teknologiahan on uskomattoman erilaista. Tällä alalla neljässä tai viidessä vuodessa muuttuu valtavan paljon asioita. Dreamcast on yli 30 kertaa Saturnia tehokkaampi, joten on aivan selvää, että konsolit ovat täysin erilaiset. Mutta suurin muutos ei ole tapahtunut tekniikassa, vaan ajattelutavassamme. Kun aloitimme projektimme Saturnin kanssa, emme olleet kuluttajasuuntautunut yhtiö, vaikka Mega Drive olikin menestynyt hyvin Euroopassa ja USA:ssa. Sega-kulttuuri juontui kuitenkin pääasiassa pelihallien ansiosta. Kun aloitimme työt Saturnin kanssa emme olleet vielä valmiita suuntautumaan tarpeeksi kuluttajien suuntaan, mikä johti huonoihin tuloksiin. Olemme siis oppineet historiaamme taaksepäin tarkastelemalla kaikenlaista tuotteen käyttäjien merkityksestä, ja näiden tietojen sekä virheistä oppimisen ansiosta voin sanoa meidän olevan nyt 100-prosenttisen valmiita kuluttajien markkinoille Dreamcastilla.

Miksi arvelet, etteivät länsimaat ottaneet Saturnia yhtä hyvin vastaan kuin Mega Drivea?

– Aiemmin Japanin, USA:n ja Euroopan markkinoita käsiteltiin täysin eri tavoin. Japanilaisia markkinoita johdettiin pääasiassa Segan päämajasta ja Japanissa Mega Drivesta ei ikinä tullut suurta menestystä. USA:ssa ja Euroopassa johdossa olivat Sega of America ja Sega Europe ja he tunsivat paikalliset markkinat 16-bittisten kaudella. Mutta sille pohjalle, kun ensin teimme useita vikatikkejä ennen Saturnin julkaisemista, varsinkin 32X:n kanssa, oli vaikea rakentaa mitään jatkomenestystä lännessäkään. Japanissa meillä on ollut joitakin menestyksiä Saturnin kanssa, jota olemme tähän saakka myyneet 5 miljoonaa yksikköä. Joten Mega Driveen verrattuna Saturn on kyllä pärjännyt Japanissa paremmin. Olemme kasvattaneet itseämme Japanissa asteittain ja olemme nyt valmiita.

Uskotko tosissasi, että Segasta voi tulla uudelleen yhtä suuri tuotemerkki kuin se kerran oli?

– Juuri nyt tuotemerkin maine on jonkin verran vahingoittunut, vakavasti vahingoittunut, Saturnin mahalaskun takia, ja meidän on tehtävä kaikkemme maineen korjaamiseksi. Tilanne Japanissa on tietyssä määrin vastaava ja se on syynä hyvin omalaatuiseen tv-mainontaamme. Meidän kannaltamme tällaisen voimakkaasti iskevän informaation levittäminen jokaisen kohtalaisen hyvän Sega-pelin yhteydessä on yritystä parantaa aiheutettuja vahinkoja. Mutta ymmärrämme tietysti, että meidän on tehtävä kaikki vallassamme oleva ennen ja jälkeen Dreamcastin julkaisun Euroopassa ja USA:ssa.

Oletko koskaan ollut vähällä luovuttaa kuluttajamarkkinoiden suhteen, kun Sony on hallinnut niitä niin helposti?

– Vaikea kysymys. On selvää, että olemme olleet kovan paineen alla, koska Sony on suuri nimi, mutta olemme myös tutkineet hyvin huolellisesti mitä olemme aiemmin tehneet oikein ja mitä väärin. Ja päädyimme siihen, että pystymme ratkaisemaan ongelmamme. Eihän Sonykaan ole sataprosenttisen täydellinen, vai mitä? Joten toistaiseksi arvelen meidän kykenevän kilpailemaan heidän kanssaan.

Miksi arvelet Segan menestyneen paremmin hallikoneiden kuin kotikonsolien kanssa?

– Kolikkopelisysteemimme tuoma suurin etu on ollut mahdollisuus yksilöllisten pelihallien rakentamiseen. Meillä on lähes tuhat suurta pelihallia yksin Japanissa. Olemme saaneet hyvin paljon kokemusta siitä ympäristöstä, ja mukava palaute on parasta energiaa suunnitteluporukallemme. Lisäksi saamme hallipelien ja tarvittavan varusteiston myynnistä takaisin sen

mitä olemme nimikkeisiin investoineet. Joten meille se on suuri osa-alue. Voimme investoida suuria summia hallikoneisiin ja ohjelmiin, koska meillä on jo valmis infrastruktuuri niiden tuottamiseen. Ja onneksi meillä on paljon lahjakasta nuorta porukkaa, suunnittelijoita ja teknikoita hallipelien osastossamme, jota ei rakennettu yhdessä päivässä. Se on vaatinut pitkän ajan, ehkä kymmenen vuotta.

Miten työ jakaantuu hallipelien ja konsolipelien välillä? – Niin, meidän on oltava tarkkoina konsolimarkkinoiden suhteen. Se kasvaa yhä vahvemmaksi alueeksi, joten hallipuoli on saanut kritiikkiä porukoilta, jotka haluavat saada tietää mikä ero muka on tv-peleillä kotitai hallikäyttöön. Joten hallipuolella hommat on hoidettava siten, että pelit eroavat myyntipeleistä. Samanaikaisesti meidän pitää kehittää yhtäläisyyksiä ja kytkentöjä hallikoneista konsoleihin, jotta voisimme Naomin avulla hyödyntää samoja pelirakenteita molemmilla alueilla. Niinpä strategiamme on erilaistuminen, samalla kun tiivistämme yhteistyötä halli- ja kotipelien suunnittelun välillä.

Miten käytännössä toteutatte moisen strategian? – Perustavana erona halli- ja konsolipelien välillä on se, että kolikkopelin pelaaminen kestää kerrallaan kolmesta viiteen minuuttiin, eli se on hyvin lyhyt aika, pyräh-dys. Konsolipeli, joka kestää 10-20 tuntia on taas kuin maraton. Perustavat tuntomerkit ovat siis erilaisia, mutta voimme käyttää hahmoja, ohjaimia, ohjelmia ja yleisiä suunnittelulinjoja molemmilla puolilla, vaikkakin sitten täytyy myös samaan aikaan tehdä eroja. Niinpä yksi asia mitä voimme käyttää hallikoneissa on runsas tila ja erikoisvarusteet kuten joystickit ja pistoolit, ja tietysti myös suuret näytöt, monen näytön yhdistelmät ja ääniteknologia. Halliosastomme kehittelee kaikenlaisia varusteita ja myös multinäyttösysteemejä, jotka sitten tullaan näkemään uusissa peleissä vuoden sisään.

Mitä itse pidät Segan tärkeimpinä puolina nykyään? – Kaikkia puolia! Hallipuolella markkinointi ja mainostus ei ole ollut ennen niin tärkeää. Aiemmin hallipuoli toimi siten, että "okei, olemme nyt luoneet tällaisen koneen, joten myykää sitä seuraavaksi", mutta nykyään pitää myös tällä puolella pohtia markkinoinnin ja mainonnan tärkeyttä.

"Hallipelien osastoamme ei rakennettu yhdessä päivässä. Se on vaatinut pitkän ajan, ehkä kymmenen vuotta."

Miten vaikeaa oli herättää NEC:in ja Microsoftin kiinnostusta Dreamcastiin? – Kun päätimme paneutua Dreamcast-projektiin, aloimme softapuolelta, ja pohdimme millaisia nimikkeitä pelisuunnittelijat haluaisivat luoda tulevaisuudessa, liittyen informaatioon siitä miten projekti etenisi. Sen jälkeen yritimme pähkäillä mitkä yritykset olisivat meidän kannaltamme käyttökelpoisimpia CPU:n, grafiikkaprosessorin, ääniprosessorin ja toimintasysteemin suunnittelussa. Olimme kontaktissa lukuisiin firmoihin ja tietyillä tasoilla toimimme yhdessä monien muiden firmojen kanssa ja siten pystyimme lopulta päättämään ketkä saisivat tehdä yhteistyötä kanssamme, ja ne olivat NEC, Hitachi, Yamaha ja Microsoft.

Miten he suhtautuivat yhteistyöhön Saturnin jälkeen? – Japanilaiset komponenttivalmistajat ovat olleet vahvoja muistimarkkinoilla, mutta eivät yhtä vahvoja CPU- ja ASIC-markkinoilla, ja kun he yrittivät myydä prosessorejaan, he arvelivat pelikoneen olevan hyvä mahdollisuus siihen. Hitachilla on todella hyvät suhteet kanssamme. Hehän tekivät myös SH2:n Saturnille. Joten jo alusta alkaen heillä on ollut hyvä luottamus siihen, että Dreamcast on oikea sijoituskohde heille. Ja olimme työskennelleet monien grafiikkaprosessorien valmistajien kanssa, mutta VideoLogiciin päädyimme valitessamme parasta monista ehdokkaista. Tutkimme mikä ehdokas takaisi parhaan toiminnan ja mikä olisi edullisin tuotannon kannalta. NEC oli jo aiemmin päättänyt panostaa vahvasti ASIC-markkinoille. Se on aiemmin tuottanut prosessoreita mm. Nintendon koneisiin ja osaa tämän alan mainiosti, joten se on auttanut meitä oikein mielellään alusta alkaen. Joten ei mitään ongelmia.

Miten tärkeitä pelien pienvalmistajat ovat Segalle? Ja miten yhteistyö on onnistunut Saturnin mahalaskun jälkeen? – Japanissa ja muualla maailmassa pienvalmistajat ovat valmistaneet pelejä PlayStationille ja Nintendo 64:lle, mutta ne tiesivät jo ennestään pystyvänsä parempaankin kuin mitä näillä konsoleilla olisi mahdollista pyörittää. Siksi oli monia tapauksia, joissa suunnittelija oli halunnut kehittää uudenlaisen pelin, mutta ollut turhautunut, koska ei kyennyt tuottamaan kaikkia haluamiansa tunnelmia ja kuvia vajavaisen tekniikan takia. Samasta syystä pelikonsolit ovat viime vuosina kehittyneet huimasti. Ja nyt on oikea hetki kaikille, meille ja suunnittelijoille, julkaista Dreamcast. Se pys-tyy avaamaan ovia suunnittelijoille. He pystyvät luomaan monimutkaisia uusia peli-ideoita Dreamcastin avulla. Alusta alkaen suunnittelijat olivat hyvin innoissaan päästessään kehittämään pelejä Dreamcastille, mutta ongelma oli väylissä, sillä kaikki olivat tottuneet ajattelemaan taloudellisesti ratojen rakenteen suhteen. Joten ensin he epäröivät, mutta kiitos firmamme suunnittelijoiden painostuksen, he tulivat lopulta mukaan kiinnostuneina yhteistyöstä.

Miten Sega vertautuu PlayStation 2:een? – Luultavasti Sony saa joitakin etuja julkaistessaan konsolinsa vuotta myöhemmin, mutta se on luonnollista tällä alalla. Toisaalta me saamme samalla vuoden etumatkan. Voimme käyttää kokonaisen vuoden oman konsolimme saamiseen hyvään markkina-asemaan.

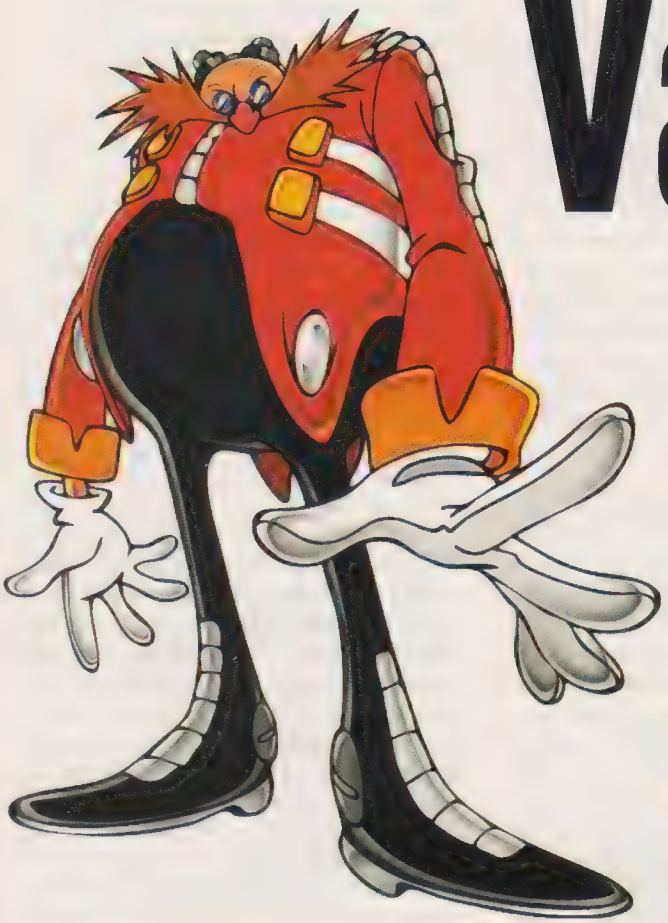
Millaisesta softasta uskot Dreamcast-käyttäjien olevan kiinnostuneimpia? – Dreamcast on suunniteltu kykenemään hyvin monenlaisten pelien pyörittämiseen. Pystymme helposti kääntämään hienoimmatkin kolikkopelit konsolillemme, joten odotettavissa on monia kuumia hallinimikkeitä, mikä on myös etu meille. Samanaikaisesti Dreamcast on suunniteltu pyörittämään elokuvalaatuista kuvaa, joten roolipelit voidaan suunnitella kauttaaltaan 3D:nä, hämmästyttävien ääni- ja valoefektien kera. Uskoisin, että roolipeleistä saattaa tulla Dreamcastin suuri pelityyppi. Samalla uskon, että pienvalmistajat, jotka ovat tunnettuja PC-peleistänsä, tulevat Windows CE -systeemin ansiosta pitämään Dreamcastia helppona suunnittelualustana. Suunnittelijat tulevat kehittelemään hyvin erityyppisiä pelejä, varsinkin kun käytettävissä on myös nettipelimahdollisuus. Odotamme monia omintakeisia pelejä, jotka tulevat laajentamaan pelaajien näköaloja.

Tarkoitatko, että uskot Dreamcastin jopa muuttavan tv-pelaamista? – Se on Dreamcastin ensisijainen päämäärä. Saamme mukaan lisää tavallisia ihmisiä ihastumaan peleistä eikä vain pelifanaatikkoja. Se on lopullinen päämäärämme.

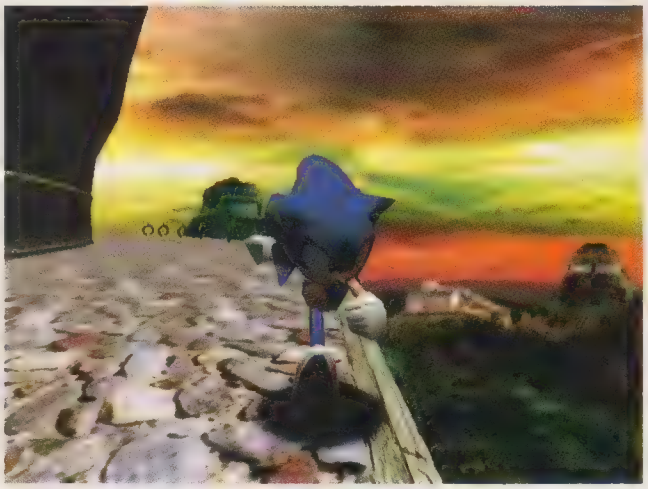
Lopuksi, vaikutat henkilöltä, jolla on aina jokin vitsi huulilla. Miten se onnistuu? – Minusta Segasta pitäisi tulla 2000-luvun viihdefirma, joten olisi väärin, jos itse olisin jatkuvasti kovin vakava ja luultaisiin, ettei Segalla ole hauskaa työskennellä.

Pelaatko itse kotona? – Melkoisen vähän. Pelasin Sonic Adventurea, mutta se on niin nopea, että minun oli hankala oppia sitä. Vein pelin kotiin tyttärelleni, ja hänen pelaamisensa seuraaminen on saanut minut ymmärtämään peleistä yhä enemmän. Vakavasti puhuen hän oli hyvin yllättynyt ja piti pelistä kovasti. Se oli todella hauska. Minäkin pidin siitä, vaikka vain katselin vierestä hänen pelatessaan.

Vain yks



Upouusi Dreamcast ja ajan patinoima *Sonic the Hedgehog* ovat pistämätön parivaljakko, joka tähtää koko pelimaailman kastamiseen Sega-uskoon. Eteenpäin hippulat vinkuen on näiden saarnamiesten ainoa sakramentti, ja sillä he toivovat pystyvänsä kirimään kilpailijoiden ohi.



Sonic Adventure on yksi Segan parhaista myyntivalteista. Onhan niin, että luomutuotteet houkuttelevat luonnonsuojelijoita, Volvon luotettavuus miellyttää lapsiperheitä, uudet vaatemerkit kiehtovat muodin uhreja, bingo vetää puoleensa eläkeläisiä ja ikärajat herättävät alaikäisten kiinnostuksen. *Sonic Adventuren* tarkoitus on houkutella ostajat Dreamcastin ja sen modernin Mikä-Mikä-Maan pauloihin. Eikä ole epäilystäkään, etteikö juuri niin kävisi. Tv-pelifanaatikkojen on yhtä vaikea kieltäytyä Sonic-herkusta kuin laihdutuskuurilaisen vastustaa Magnum-mainoksia tai Backstreet Boysien superfanin olla ottamatta vastaan backstage-passia.

Missä on jarrut? Vauhtia riittää, kun Sonic vetää lenkkarit jalkaansa ties kuinka monennen kerran. Ehkäpä jossakin vaiheessa häneltä olisi pitänyt evätä valmentaja, Niken sponssit ja energiajuoman elinikäinen ilmaiskäyttö. On myös huomattavaa, että sekä Sonic että hänen maailmansa ovat kokeneet kunnollisen kasvojenkohotuksen. Tv-pelialalla tähdet vanhenevat nopeasti, ja kahdeksassa vuodessa luulisi Sonicinkin rupsahtaneen. Mutta valot ovat himmeitä ja värit kirkkaita, ja sininen punk-tukkainen siili näyttää yhtä sirkeäksi retusoidulta kuin rockmummo Cher.

Sonic Adventuren pelaaminen on kuin heräisi aamulla kampaus ojennuksessa, tekisi ratkaisevan maalin futismatsissa ja oppisi uimaan samalla kertaa. Tulee todella hyvä olo.

Pelissä on kymmenen rataa. Radat ovat mahtavan monipuolisia ja tuntuvat jatkuvan kilometrikaupalla, tosin eivät huonossa mielessä kuten suunnistajasta tuntuu silloin, kun hän on lukenut karttaa väärin. Ennemmin kyseessä on samanlainen tunne kuin silloin, jos joku sattuu löytämään äärettömän pitkän, aution ja kauniin rannan. Täyden pelin saa käyttöönsä vasta sitten, kun on ensin läpäissyt radat kaikilla kuudella hahmolla, jotka vuoron perään tulevat mukaan kuvioihin pelin edetessä. Muut hahmot ovat Dr Robotnikin sotarobotti E-102, violetti kissa Big, Soniciin ihastunut Amy, punatukkainen kilpailija Knucles ja Sonicin suurin ihailija, Tails-orava.

Kuulostaa ehkä yksitoikkoiselta joutua pelaamaan jokainen rata kuuteen otteeseen, mutta Sega on ratkaissut ongelman muuntelemalla ratojen ominaisuuksia henkilöhahmojen mukaan. Kunkin hahmon luonnevai-

PELIKONE ——— **Dreamcast**
LUONNE ——— **Tasohyppely**
JULKAISIJA ——— **Sega**
VALMISTAJA ——— **Sonic Team**

voittaja

kuttaa siis ratojen sisältöön. Sonicin vahvuutena on miekkosen nopeus, joka löisi laudalta jopa steroideja napsineen Ben Johnsonin. Hän voi hyökätä vihollisten kimppuun tuplaloikalla ja pyöriä ylösalas ympäri. E-102 on kaikkien aikojen ensimmäinen aseistettu henkilöhahmo Sonic-pelissä, ja hänen itseohjautuvista varusteistaan on monesti hyötyä tappelussa. Big on juuri pestattu Sonicin leipiin, ja hänen suosikkiajanvietteensä on kalastus. Niinpä kissa kantaakin mukanaan onkivapaa. Amy on romanttinen ja valtavan energinen, mutta tyttö ei kuitenkaan ole niin kiltti kuin miltä hän hempeänvärisine hiuksineen vaikuttaa. Amyn teräksisen tahdon ja vasaran kanssa ei parane leikitellä. Kettua muistuttava Knucles pitää eniten kaivamisesta, ja Tailsilla on nimensä mukaisesti kaksi häntää, joita se voi käyttää propelleina kohotakseen ilmaan. Merkillepantavaa *Sonic Adventuressa* on se, että kaikki hahmot osaavat puhua.

Sitten ensimmäisen Sonic-pelin julkaisun vuonna 1991 sarjaa on myyty 14 miljoonaa kappaletta ympäri maailman. Kun *Sonic Adventuren* kehittäminen tuli ajankohtaiseksi, Sonic Teamin pomo Yuji Naka halusi kokeilla jotain täysin uutta. 3D-konseptia oli jo kokeiltu *Nightsissa* ja *Sonic Jamissa*, joten päätettiin siirtyä Dreamcastiin. Vaikka *Sonic Adventure* onkin kolmiulotteinen, sen ja edeltäjien välillä vallitsee peli-idean ansiosta tietty yhteenkuuluvuus. Pelithän perustuvat klassiseen kerää sormuksia tautisella tahdilla -konseptiin. Ja ellei vauhti huimannut aiemmilla kerroilla, *Sonic Adventuren* parissa päätä pyörryttää varmasti. Sonic syöksyy pää kolmantena jalkana yli korkealla ilmassa kiikkuvien siltojen, poikki kiemurtelevien vuoristoratojen ja pitkin pilvenpiirtäjien seiniä, jotka ulottuvat miltei seitsemänteen taivaaseen. Grafiikka on kerrassaan uskomatonta, ja tavattoman suuren vaikutuksen tekevät ympäristöt. Joskus niissä on elokuvauksellisen futuristista *Fifth Element* -fiilistä, joskus ne sijoittuvat aurinkoisille rantakaduille, joissa palmut huojuvat syvänsinisen valtameren yllä, ja joskus taas pelaaja löytää itsensä vihertävistä *Tomb Raider* -luolista. Radat ovat monipuolisia myös siinä mielessä, että välistä mennään lujaa kuin rallipelissä. Toisista taas tulee mieleen *Super Mario 64*, jolloin radat ovat hitaita tasohyppelyseikkailuja, joissa pitää etsiä milloin mitäkin ja edetä pisteestä toiseen. Pelissä on myös flipperirata, jossa hahmo muuttuu flipperipalloksi ja poukkii edestakaisin suuren pelihallin välkkyvissä peleissä. Radassa on tarkoitus kerätä niin paljon rahaa, että peli voi jatkua.

Pelissä on kymmenen rataa. Radat ovat mahtavan monipuolisia ja tuntuvat jatkuvan kilometrikaupalla, tosin eivät huonossa mielessä kuten suunnistajasta tuntuu silloin, kun hän on lukenut karttaa väärin. Ennemmin kyseessä on samanlainen tunne kuin silloin, jos joku sattuu löytämään äärettömän pitkän, aution ja kauniin rannan.

Kuten sanottu, *Sonic Adventure* on odotetusti hirveän nopea peli. Joskus nopeudesta on enemmän haittaa kuin hyötyä, koskapa pelaaja ei ehdi nähdä, mitä tapahtuu, vaan tulee kiitäneeksi onnensa ohi. Toisinaan Sonic Team on myös ▶

Sonic syöksyy pää kolmantena jalkana yli korkealla ilmassa kiikkuvien siltojen, poikki kiemurtelevien vuoristoratojen ja pitkin pilvenpiirtäjien seiniä, jotka ulottuvat miltei seitsemänteen taivaaseen.

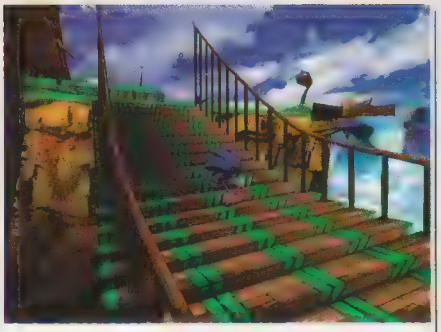
epäonnistunut saamaan hahmot toimimaan sopusoinnussa ympäristöjen kanssa. Pelin kehittäjät ovat joutuneet tekemään muutamia myönnytyksiä yltääkseen maksiminopeuteen. Esimerkiksi muutamat taustat ovat lattean kaksiulotteisia.

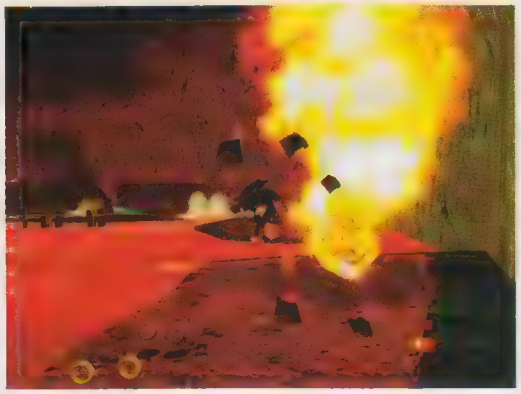
Sonic Adventurea on kehitysprojektina verrattu esimerkiksi *Super Mario 64* ja *Legend of Zelda: Ocarine of Time* -tuotantoihin. Pelin ulkonäköä on työstänyt yli 50 graafikkoa ja musiikkia on muokattu tusinan muusikon voimin. Peliä on turha odottaa muille konsoleille, sillä sen vaatimiin teknisiin hienouksiin pystyy vain Dreamcast. Siinä sivussa *Sonic Adventuresta* tulee mainio malliesimerkki valkoisen vempaimen valtavasta kapasiteetista.

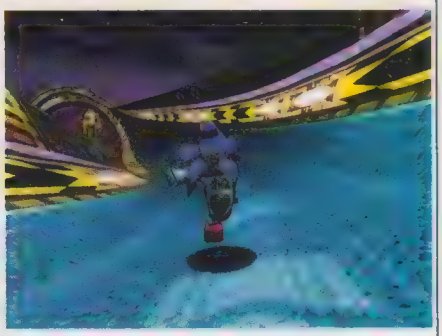
Sonic taistelee pahaa Dr Robotnikia vastaan, kuten aiemmissakin seikkailuissaan. Tällä haavaa Robotnik on luonut kammottavan hirviön, Chaosin. Pelin suoraviivaisesta rakenteesta huolimatta yksitoikkoisuudesta ei ole pelkoa. Keskeisiä lähtökohtia on kaksi, Station Square ja Mythical Ruin, jolta vuorostaan avautuu uusia teitä radoille. Keskuksista käsin säädellään tapahtumien kulkua, ja pelaajalle tarjoutuu mahdollisuus ottaa selville, mihin ryhtyä seuraavaksi.

Sonic Adventure alkaa ensimmäisellä kaksintaistelulla Chaosin kanssa. Ensimmäisellä radalla, Emerald Coastilla, sitten syöksytäänkin päistikkaa seikkailuun. Siellä Sonic ryntäilee päätä pahkaa hiekkadyyneillä, palmujen katveessa, kiitää yli laiturien ja alta siltojen. Yhtäkkiä vedestä sukeltaa miekkavalas ja grafiikka välkkyy, mutta välillä koko toimitus tuntuu enemmänkin näytökseltä kuin peliltä. Sonic ohjailee itse tapahtumia turhan usein. Hän lentää kirkkaalla taivaalla auringonsäteiden lomassa, liitää tuulen nopeudella ja pomppii kuminauhojen keskuudessa. Silloin pelaaja ei pääse itse vaikuttamaan pelin kulkuun, vaan voi uppoutua silmänruoan maisteluun. Ulkonäkö on nimittäin yksi *Sonic Adventuren* vahvimmista puolista, ja peli pyörii 60 kuvan tuntivauhdilla.Valaistus toimii reaaliajassa, siis päivä vaihtuu toisinaan yöksi ja hetkittäin Sonicin täytyy tarpoa sumussa ja läpikuultavassa pilviverhossa.

Sonic on nopea, muttei pääse Marion ohi pelin sujuvuudessa. Ehkei koskaan ole edes ollut tarkoitus, että nuo kaksi tasohyppelyidolia kohtaisivat toisensa teknisellä tasolla. *Sonic Adventuren* ensivaikutelman perusteella Mario ehtii vielä nauttia hyvän aikaa kärkipaikastaan kilpajuoksussa, johon







monet ovat laittaneet likoon tuhdin tukon tuohta. Mutta kun sitten pääsee pelaamaan peliä, ja läpäistyjä ratoja on kunnolla kertynyt, Marion etumatka ei enää tunnukaan yhtä pitkältä.

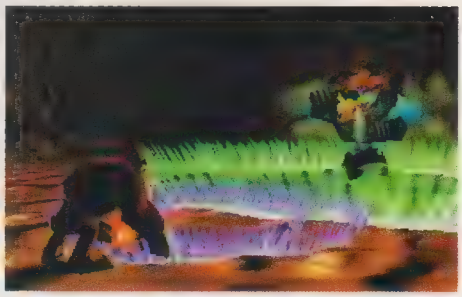
Sonic Adventurea on turha odottaa muille konsoleille, sillä sen vaatimiin teknisiin hienouksiin pystyy vain Dreamcast. Siinä sivussa pelistä tulee mainio malliesimerkki valkoisen vempaimen valtavasta kapasiteetista.

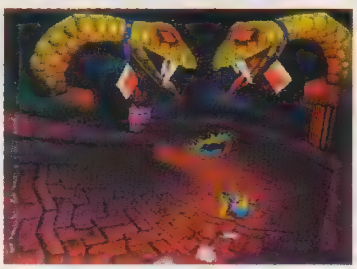
Erityisen suuren vaikutuksen peli tekee silloin, kun käy ilmeiseksi, kuinka monia ulottuvuuksia Sega on viitsinyt peliin ympätä. Mythical Ruinsilla nimittäin pääsee käymään kahtena eri aikakautena, joiden välissä on tuhat vuotta. Menneisyydessä luonto on kaunista ja koskematonta, mutta tulevaisuudessa saasteet ovat tehneet tehtävänsä. Se ankkuroi *Sonic Adventuren* tiukasti todellisuuteen, vaikka peli muuten onkin silkkaa satua. Puhumattakaan tietysti muista hienouksista, vaikkapa siitä kun joutuu imaistuksi pyörremyrskyyn, joka on täynnä kieppuvia lehtiä. Tai siitä, kun pääsee pörräämään helikopterilla yli kuilujen ja kerrokselta toiselle, putoaa pää edellä pilvenpiirtäjästä ja näkee itsensä katoavan suurkaupungin välkkyviin neonvaloihin yön pimeydessä.

Jos pirtsakan piikkipään uusista edesottamuksista pitäisi mainita huonojakin puolia, pelin sujuvuus saisi pienen miinuksen. Peli ei takkuile sen enempää kuin muutkaan tasohyppelyt, mutta sujuvuus ei yllä virheettömyyteenkään. Toisinaan kamerakulmat aiheuttavat sekaannusta, mitä on vaikea pitää minään muuna kuin huolimattomuusvirheenä. Ehkäpä Sonic Teamilla oli kiire saada *Sonic Adventure* valmiiksi. Mutta niinpä siitä tulikin uuden konsolin ensimmäinen peli oheistuotteineen, ja etulyöntiasemasta on paljon hyötyä. Kilpailijat voivat kuitenkin rauhassa hioa pelejään lähemmäs täydellisyyttä, ja vaikka kukaan ei haluaisikaan syrjiä ketään, voittajia voi olla vain yksi. ■

Rarelta raikaa

Viime vuonna unelmatehtaasta tuli vain yksi peli. *Banjo-Kazooie* oli varma hitti, jonka pelaajat ottivat avosylin vastaan. Emme kuitenkaan olleet eniten odottaneet pääsevämme osallisiksi banjokarhun ja hänen pitkänokkaisten ystäviensä seikkailuista. Eniten odotimme kolmea täysin toisenlaista peliä.



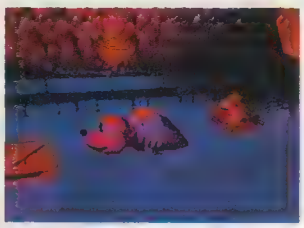


Donkey Kong ystävineen oleskelee polygoniviidakossa, ja sellaisesta trooppisesta elämyksestä on vaikea panna paremmaksi. Banaaneja kansalle!

Hitaasti mutta varmasti lähenee kolmen eri kehitystiimin työ loppuaan *Donkey Kong 64:n*, *Jet Force Geminin* ja *Perfect Darkin* parissa. Perinteiseen Rare-tyyliin kukin tiimi pitää suurimmat salaisuudet omana tietonaan. Rarella nimittäin harjoitetaan sisäistä kilpailua. Firman työryhmät tähtäävät ennemmin toistensa kuin ulkopuolisten yritysten päihittämiseen. Sillä tavalla syntyy luovia ja menestyksekkäitä ideoita, jotka puhaltavat tuulta Raren purjeisiin. Olosuhteet muokkaavat työntekijöistä myös äärimmäisiä perfektionisteja, jotka eivät luovuta ennen kuin peli on juuri sellainen kuin pitää.

Donkey Kong 64 on yksi niistä nimikkeistä, joiden tuotanto on kestänyt jo pidemmän aikaa. Kauan sitten se oli yksivärinen Game & Watch -seikkailu, mutta vuosien varrella siitä on kypsynyt laajin kolmiulotteinen tasohyppelypeli kautta aikojen. *Donkey Kong* on tullut takaisin - maailmassa, jollaista emme ole aiemmin nähneet. Kun *Donkey Kong Country* julkaistiin Super NES:lle, Rare hyödynsi uuttaa graafista ACM-tekniikkaa; siihen aikaan tekniikka oli yhtä mullistavaa kuin itse peli. *Donkey Kong 64:llä* Rare jälleen kerran asettaa uudet puitteet graafisille nautinnoille.

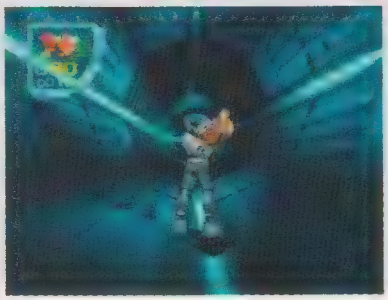
Tuttu apina ei joudu vieläkään selviytymään omin neuvoin, vaan sillä on seuranaan tuttujen kasvojen kavalkadi; Diddy, Tiny, Chunky ja Lanky. Kaikilla hahmoilla

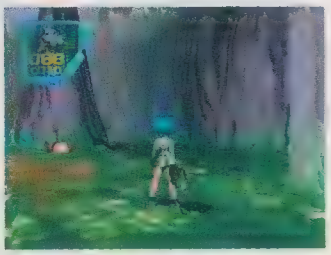


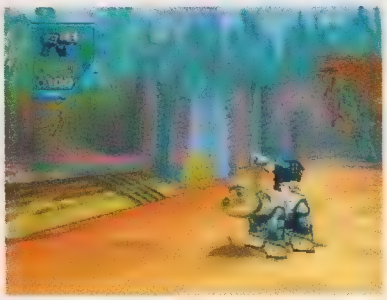
Kun Donkey Kong Country julkaistiin Super NES:lle, Rare hyödynsi uutta graafista ACM-tekniikkaa; siihen aikaan tekniikka oli yhtä mullistavaa kuin itse peli. Donkey Kong 64:llä Rare asettaa jälleen kerran uudet puitteet graafisille nautinnoille.

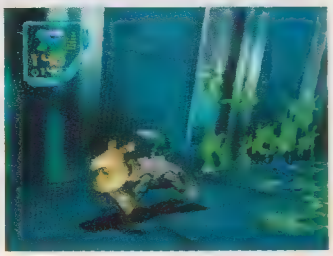
Jet Force Gemini avaa oven uuteen intergalaktiseen maailmaan, joka ei näytä tuntevan rajoituksia. Suihkurakettilentoja vuorisolien poikki, kuumeista räiskintätoimintaa, lisänä yökerhoja ja bonusratoja Lupus-koiran seurassa - siinä vain hieman esimakua tulevasta.

Raren päätös laittaa henkilöhahmot uusiksi tuntuu vähän kummalta, mutta kukaan ei voi kieltää etteivätkö ne nyt näyttäisi aikuisemmilta. Rare tähtää laajaan pelaajakuntaan, ja *Jet Force Geminin* pitää kelvata kaikille.









Jet Force Geminissa on kosolti vaihtelua. Rare on tehnyt parhaansa, jotta pelaajat eivät puutuisi peliin.

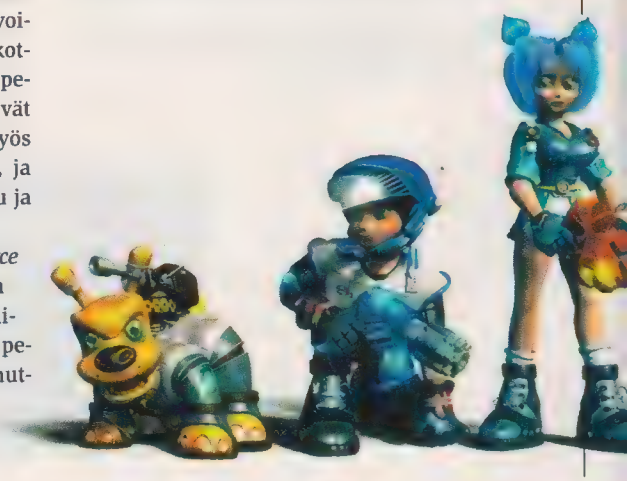
voi pelata ja kunkin ominaispiirteet joutuvat koetukselle kullakin kentällä. Hahmot hyödyntävät ympäristöä omiin tarkoitusperiinsä, joten joka rata on erilainen. Koko pelin läpäisemistä varten kaikkien apinoiden täytyy puhaltaa yhteen hiileen järjestäytyneenä ryhmänä; ei kovin kaukana *Banjo-Kazooiesta*.

Raren apinaluomuksesta tulee Nintendo 64:n ensimmäinen peli, joka ei toimi ilman Expansion Pakia. Siihen peli on aivan liian edistynyt, ei pelkästään graafisesti vaan myös sisällöltään. Rare on jo pidemmän aikaa tutkinut pikkuisen lisälaitteen mahdollisuuksia ja oppinut sen avulla antamaan peleilleen lisää visuaalista syvyyttä. Onneksi Expansion Pakin saa pelin mukana, toivottavasti ilmaiseksi, minkä ansiosta lähes kaikkiin Nintendo 64 -koneisiin laite varmaankin asennetaan.

Rare on vuosien varrella tehnyt useita lapsille sopivia pelejä. Pari poikkeusta löytyy, mutta yleensä ottaen pelit ovat sopineet joka ikäryhmälle. *Jet Force Geminissa* Rare näyttää itsestään hieman häikäilemättömämmän puolen. Vain paria kuukautta ennen julkaisupäivää yhtiö muutti jyrkästi suunniteltuja hahmoja. Aiemmin sekä sankari Juno että sankaritar Vela olivat melko pieniä ja herttaisia avaruussotilaita pienessä mittakaavassa. Muodonmuutoksessa heistä tuli pitempiä, joten nyt he muistuttavat enemmän nuoria kuin pikkulapsia. Ulkonäön uudistuksilta on välttynyt vain Lupus-koira - se on yhä pieni ja söpö.

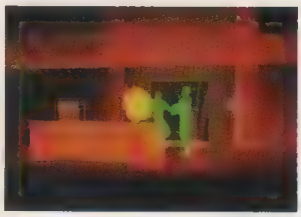
Jet Force Gemini on räiskintäpeli, jonka juuret ovat tasohyppelygenressä. Mutta kuten *Goldeneye 007:ssä* ainoana tarkoituksena ei ole räiskiä roistoja, tässäkin pelissä on aiemmin harvemmin nähtyjä ulottuvuuksia. Rarea on jo pitkään kiehtonut PC-jymyn *Half Lifen* keinoäly, ja kun yhtiöllä on sellainen inspiraationlähde takataskussa, se ei voi epäonnistua. Keinoälyn etevyys *Jet Force Geminissä* tulee todistetuksi tuhdeissa tulitaisteluissa, joissa eläimelliset sotilaat reagoivat sen mukaan, kuinka voimakas pelaaja on. Tehokkaat aseet karkottavat helposti sinimuurahaiset, mutta jos pelaajan elämäpisteet ovat vähissä, ne käyvät joukolla kimppuun. Peli saa syvyyttä myös vihollisen tulen ja räjähdysten pelosta, ja tietyissä olosuhteissa vihollinen antautuu ja anoo armoa.

Sekään ei vielä riitä Rarelle. *Jet Force Geminissa* voi muun muassa tutkia Mizars-vihollisen yökerhoa - muurahaiseksi naamioituneena. Viholliset antavat pelaajan liikkua vapaasti keskuudessaan, mutta jahka pelaaja alkaa ammuskella, oikea henkilöllisyys paljastuu ja viholliset tekevät kaikkensa tuhotakseen



Monien muiden pelinvalmistajien tavoin Rare on silmäillyt Ridley Scottin mestariteosta *Blade Runneria*. Sen huomaa hienoista huipputeknisistä ympäristöistä, joissa neonkyltit valaisevat sateenmärkää kaupunkia.

Joanna Dark on seuraavan sukupolven pelisankaritar. Teennäisten asenteiden ja paisuteltujen polygonien tuolta puolen kajastaa jotain aitoa



Liikuskelu vihollislinjojen takana ei koettele pelkästään osumatarkkuutta; tarvitaan myös teräksisiä hermoja. Joka nurkan takana vaanii uusi vihollinen.

tunkeilijan. Yökerhossa voi tassutella kolikkopelikulmaukseen ja pelata *RC Pro Amia* muistuttavaa peliä ystäviensä kanssa pahaaavistamattomien Mizar-hölmöjen silmien edessä.

Jet Force Gemini avaa oven uuteen intergalaktiseen maailmaan, joka ei näytä tuntevan rajoituksia. Suihkurakettilentoja vuorisolien poikki, kuumeista räiskintätoimintaa, lisänä yökerhoja ja bonusratoja Lupus-koiran seurassa - siinä vain hieman esimakua tulevasta.

Joanna Dark on seuraavan sukupolven pelisankaritar. Teennäisten asenteiden ja paisuteltujen polygonien tuolta puolen kajastaa jotain aitoa. Sanotaan vaikka itse peli.

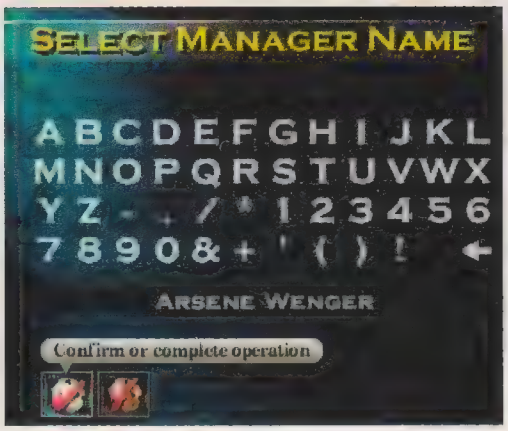
Perfect Dark on peli, jota kaikki ovat odottaneet. Se pohjautuu *Goldeneye 007:n* pelimoottorille, joka viimeisen kahden vuoden aikana on läpikäynyt hämmästyttävän muodonmuutoksen. Grafiikka, kuvien pyörimisnopeus, tehtävät, vastustajat: kaikki on hiottu niin täydellisiksi, että nimi *Perfect Dark* kuvaa lopputulosta hyvin.

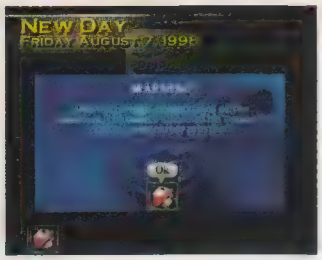
Jos joku on tuohtunut siitä, ettei ole päässyt pelaamaan Bondia, hän voi nyt hengähtää helpotuksesta: *Perfect Dark* on vähintäänkin yhtä houkutteleva kertomus. Se kuljettaa pelaajansa synkkään huipputekniseen tulevaisuuteen, jossa on syntymässä intergalaktisten voimien salaliitto. Joanna Dark, koodinimeltään *Perfect Dark*, joutuu vastoin tahtoaan mukaan kamppailuun ihmiskunnan pelastamiseksi.

Rare on käyttänyt rutkasti aikaa saadakseen radoista ja tehtävistä vaihtelevammat kuin *Goldeneye 007:ssa*. Pelaajan pitää pystyä nauttimaan pelistä täysin palkein, pelasi hän sitten yksinään tai ystävien kanssa. Aiemmin mainitut pikku hienoudet tekevät pelistä kilpailukykyisen, unohtamatta Game Boy Cameraa, jonka käsiohjausadapterilla pelaaja voi ottaa kuvia itsestään tai toisista ja liimata kuvat pelin polygonihahmoille.

Aseiden suhteen *Perfect Darkissa* on huo-mattavan paljon valinnanvaraa. Saatavana on kaikkea huipputeknisista lämpöohjautuvista ammuksista vanhaan kunnon Coltiin. *Perfect Darkiin* kenenkään ei tarvitse pettyä.

Monikaan ei epäile, etteikö 1999 olisi Raren suuruuden vuosi. Jatko on tulevaisuuden armoilla. *Twelve Tales: Conker 64* on vielä työpöydillä ja *Banjo-Tooie* tekee myös tuloaan Nintendo 64:lle. Mutta yhä useammin Raren mietteet kääntyvät Dolphiniin, uuden sukupolven hirviöhärveliin. Kun se on läntisen maailman parhaan pelinvalmistajan hyppysissä, lopputulos ei voi olla huono.■

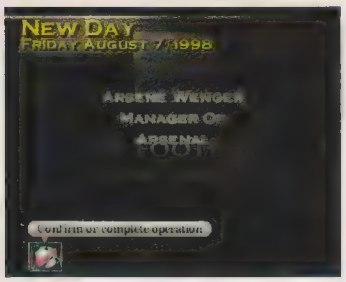




LUONNE — **Urheilu**
JULKAISIJA — **Eidos**
SUUNNITTELU — **Krisalis**
JAKELU — **Wendros**
JULKAISU — **Nyt**
PELAAJIA — **1 – 2**
MUISTI — **Muistikortti**
MUUT KONEET —

Ne Pleikkarin omistajat, jotka pitävät jalkapallon manageripeleistä, eivät ole tähän saakka kokeneet paljon ilon hetkiä. Mutta nyt Eidos yrittää tarjota meille aiempia tulokkaita paremman vaihtoehdon.

FA Manager



Aivan kuten *Player Managerissa,* pystyy tässäkin pelaamaan vain englantilaisin joukkuein. Ja samaan tapaan kuin Infogramesin pelissä, valittavien joukkueiden kirjo ulottuu kolmannen divisioonan joukkueista loisteliaaseen Premier Leagueen saakka. Joten joukkueita on melko paljon. Mutta tämän pelin pelaamiseen vaaditaan myös sitä, että rakastaa jalkapalloa, jopa niin paljon, ettei yhtään epäröi sinänsä bisarria ajatusta myydä ja ostaa eläviä ihmisiä tv-pelissä, jossa ei edes pääse näkemään kuka on kuka ottelujen aikana. Hyväksi lienee myös omata suosikkijoukkue englantilaisten joukkueiden seasta, jota voi sitten kannattaa tässä pelissä.

Yksi parhaista asioista *FA Managerissa* on se, että se joka tapauksessa tuntuu tv-peliltä. Niin kauan kuin ei liiaksi muistele PC-menestys *Championship Manageria,* ei eurooppalaisten joukkueiden puuttuminenkaan haittaa isommin. Ja kun peliin pääsee sisään, pelaaja tyytyy kyllä siihen mitä sillä on tarjottavanaan. Pelikokemuksena se ei ole lainkaan hassumpi.

Kuten normaalia, pelaajan onni riippuu siitä miten hyvin hänen valitsemallaan joukkueella menee. Joukkueen johto asettaa eri suuruisia vaatimuksia sen mukaan miten hyvin joukkue on pärjännyt siihen saakka managerin toiminta-aikana, mikä merkitsee sitä, että esim. Manchester Unitedin managerina on lyhyempi aika järjestellä menestystä kuin esimerkiksi Boltonin managerina ennen kuin johtoporras hermostuu. Jos hoitaa asiat oikein mallikkaasti, saattaa toinen parempi joukkue tulla tekemään työtarjouksen.

Joukkueen cup- ja liiga-pelien johtamisen lisäksi managerin on huolehdittava kelvollisesta treenauksesta. FA Managerissa on kolme eri tapaa järjestää treenaus: Tavallinen harjoittelu, intensiivinen harjoittelu ja erikoisharjoittelu. Ja aivan kuten oikeassa elämässäkin, on treenimäärä sovitettava joukkueen pelitason mukaan. Jos treenaa paljon ja pelaa paljon otteluja, pelaajat loukkaantuvat helpommin. Ja jollei tällöin ole sopivaa vaihtomiestä, on pikaisesti mentävä siirtolistoille tekemään pelaajakauppoja. Jos joukkueella on vähän varoja, on ehkä turvauduttava lainapelaajaan tai alettava etsimään uusia kykyjä nuorisojoukkueista.

PARAS TÄHÄN SAAKKA

FA Manager olisi pitänyt olla selvästi enemmän liigoja ja joukkueita. Se että pystyy pelaamaan vain Englannin liigaa on puute, mutta kun alkaa etsiä eurooppalaisten joukkueiden valikkoa tehdäkseen edes pelaajasiirtoja, koko kauheus paljastuu. Krisalis ei tunnu täysin ymmärtäneen, että moninaisuus on yksi manageripelien olennaisista piirteistä.
Mutta jos hetkeksi unohtaa moninaisuuden puutteen, on *FA Manager* muuten todella hyvä peli. Erotuksena Infogramesin *Player Managerista,* se ei tunnu liiaksi pelkältä kopiolta PC-peleistä, vaikka käyttääkin valikkosysteemiä. Ja kokonaisuutena sanoisinkin, että *FA Manager* on selvästi paras manageripeli tähän saakka. Itse vietin pelin äärellä kaksi päivää putkeen, ennen kuin olin onnistunut ostamaan itselleni omasta mielestäni täydellisen Manchester Unitedin aloituskokoonpanon kokonaisuudessaan. Ja lyötyäni paikallisvastus Manchester Cityn cupissa ja lakaistuani kenttää Arsenalin liigajoukkueella, tunsin olevani kuin prinssi. Tosin, minun mielestäni manageripelit oikeastaan kuuluisivat tietokoneille.

Taneli 84

GRAFIIKKA 75
Valikoissa on melko vaikeaa edetä, ellei ole tutkinut ohjekirjaa kylliksi.

PELATTAVUUS 80
Kun tottuu ajatukseen pelkistä englantilaisjoukkueista, peli on varsin hauska tuttavuus.

YHTEENSÄ
Tämän paremmaksi ei Pleikkarin mikään manageripeli yllä.
82

ÄÄNET 81
Otteluselostukset pelaavat siististi ja sävelmät, joita soitetaan pelaajan plaratessa valikoita, sopivat hyvin yhteyteensä.

HAASTE 90
Vaikeustaso riippuu pelaajan omasta kunnianhimosta valitsemassaan joukkueessa.

Nordic games

Pelit ja tarvikkeet nopeasti posti-myynnistä!
Puh. 02-2757 600

Yliopistonkatu 30, TURKU
ma-pe 9-18, la 10-14
Kauppakeskus Trio, LAHTI
ma-pe 10-20, la 10-18
www.nordicgames.fi

PLAYSTATION

PSX Peruspaketti

Sis. keskusyksikkö, Sonyn Dual Shock -peliohjain, scart-kaapeli, virtajohto sekä muistikortti. Puolen vuoden takuu!

795,-

PSX Jääkiekko-paketti

Sis. peruspaketti. **LISÄKSI:** NHL 2000 -peli ja 15-paikkainen muistikortti Puolen vuoden takuu!

1149,-

Soul Reaver 309,-

Carmageddon 2 309,-

Quake 2 309,-

Final Fantasy VIII 339,-

NHL 2000 309,-

Premier L. Stars 309,-

Shadow Man 309,-

Star Wars: Ph... 309,-

Worms: Armag. 309,-

PSX:n PELIT JA TARVIKKEET

Huippu-uutuuksia tulossa:

Grand Theft Auto 2
Hot Wheel Racing
Legend of Legaia
Railroad Tycoon 2
Suikoden 2
Um Jammer Lammy
SOITA JA KYSY LISÄÄ!

Hittipelit suoraan Nordic Gamesista:

Ape´s Escape	289
Attack of the Saucerman	289
Bloody Roar 2	309
Bugs Bunny: Lost in...	289
Carmageddon	309
Castrol Honda Superb.	309
Civilization 2	289
Croc 2	289
Divers Dream	289
Driver	309
Egypt 1156 B.C.	289
FA Premier League Star	309
G-Police: Weapons of...	309
Kagero Deception 2	309
KKND Krossfire	289
Madden NFL 2000	309
Mega Man: Battle & Ch.	289
Metal Gear Solid	289
Monaco GP	249
NHL 2000 (23.9.)	309
Omega Boost	309
Player Manager 99	309
Point Blank 2	309
Poy Poy 2	289
Puma Street Soccer	249
Rampage 2	289
Revolt	309
Ridge Racer Type 4	269
Quake 2	309
Silent Hill	309
Sled Storm	309
Soul Reaver	289
Speed Freaks	289
Star Wars: Phantom M.	309
Street Fighter Alpha 3	289
Street Fighter Coll. 2	289
Syphon Filter	289
Tank Racer	289
Trap Gunner	289
UEFA Champions Leag.	309
V-Rally 2	289
WipeOut 3	309
X-Files	309

Tarjouspelit:

Apocalypse	199
Assault	199
Big Air	169
Breath of Fire 3	199
Blasto	199
Circuit Breakers	199
Dodgem Arena	199
G-Darius	199
NBA Live 99	199
Monaco GP 2	199
Need for Speed 4	169
NHL 98	99
Oddworld: Abe´s Ex...	199
O.D.T.	169
Phat Air Extreme Snow.	169
Ridge Racer Type 4	169
R-Types	199
Sports Car GT	199
Test Drive 4	169
Tunnel B1	169
Unholy War	199
World Cup 98	169

Platina-sarjassa mm. seuraavat:

Command & Conquer 1	159
Command & Conquer 2	159
Cool Boarders 2	159
Crash Bandicoot 1	159
Crash Bandicoot 2	159
Die Hard Trilogy	159
Doom	159
FIFA 98: Road to the...	159
Final Fantasy VII	159
Formula One	159
Formula 97	159
G-Police	159
Grand Theft Auto	159
Gran Turismo	159
Medievil	159
Oddworld	159
Resident Evil	159
Soul Blade	159
Tekken 2	159
Tekken 3	159
Toca Touring Car	159
Tomb Raider 2	159
V-Rally	159
Worms	159

Peliohjaimet ja muistikortit:

Ascii-Pad	129
Ascii-Grip	99
Ascii-Stick	199
Mad Catz tärinäratti	389
Resident Evil -pad	199
Sony Dual Shock, värill.	219
15-paikainen., Sony	139
15-paikkainen, Joytech	99
120-paikkainen, Joytech	169
1080-paikk., Pelican	499

Muut tarvikkeet:

Antennikaapeli	149
Hiiri, Sony	199
Hiiri, Joytech	149
Jatkojohto (Dual Shock)	89
Link Up-kaapeli	119
Light Blaster -ase	199
Multi-Tap, Sony	239
Multi-Tap, muut	199
RGB/Super Av-kaapeli	149
Scorpion -ase	169
Xplorer	249
Metal Gear -figuurit	99
Star Wars -figuurit	89

STAR WARS JA METAL GEAR SOLID -FANEILLE

Star Wars -hahmot

89,-/kpl

Metal Gear-hahmot

99,-/kpl

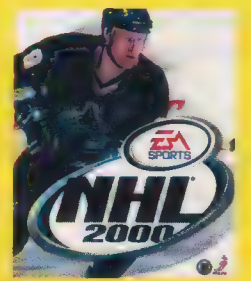
HUIPPUTARJOUS

Mad Catz Dual Force-rattiohjain + polkimet

Vain ja ainoastaan: 389,-

PC CD-ROM

Meiltä kuumimmat uutuudet myös PC-pelaajille!


NHL 2000
269,-

C&C: Tiberian Sun
269,-

Commandos	169,-
Silver	139,-
Lands of Lore 3	139,-
NHL 99	99,-

Die Hard Trilogy 159,-

Final Fantasy VII 159,-

Formula One 159,-

Tekken 2 159,-

Toca T. Car 159,-

Worms 159,-

FORMULAPAKETTI

F1-paketti

Sis. keskusyksikkö, peliohjain, scart-kaapeli, **muistikortti**, Super Mario 64 + F1 World Grand Prix sekä puolen vuoden takuu!

995,-

Meiltä voit myös ostaa ja vaihtaa käytettyjä pelejä! Soita ja kysy lisää!

Numeromme on: 02-2757 600

NINTENDO 64

Uutuuksia/ tulossa:

Carmageddon 2	399
Donkey Kong 64	399
Duke Nukem: Zero H.	399
Hybrid Heaven	399
Jet Force Gemini	399
Mario Golf	399
Monaco GP 2	399
Perfect Dark	399
Pokemon Snap	399
Premier Manager 99	399
Re-Volt	399
Shadow Man	399
Tonic Trouble	399
V-Rally 2	399
WWF Attitude	399

Huippupelit:

All Star Tennis 99	369
Beetle Adv. Racing	399
Castlevania 64	399
Command & Conquer	399
F-Zero X	369
FIFA 99	399
Flying Dragons	399
Formula 1 GP 2	399
Golden Eye	299
Lode Runner 3D	399
Mario Party	399
Micro Machines	399
Milos Astro Lines	399
Mystical Ninja 2	399
Penny Racers	369
Quake 2	399
Shadowgate	399
Star Wars: Racer	399
Star Wars: Rogue Sq.	399
Superman	399
Zelda 64: Ocarina of...	399

Tarvikkeet:

Adapteri	169
Antennikaapeli	169
Expansion P.	239
Expansion P., Joytech	169
Game Booster	299
Muistikortti, harmaa	139
Muistikortti, Plus (4X)	199
Peliohjain, harmaa	249
Peliohjain, värillinen	269
Peliohjain, tarvike	149
Ratti, Mad Catz	399
Rumble Pack	125
Rumble P. + muistik.	169
Rumble P. + 4x muist.	249
X-Tender-jatkojohto	99

Ohjekirjat:

Diddy Kong Racing	129
Mission Impossible	129
Yoshi´s Story	129
Zelda	129

ULOSHEITTOHINTAAN

Osta 2 kpl tai useampi hintaan 199,-/kpl tai yksittäin 249,-/kpl

- 1080° Snowboarding
- Aero Gauge
- Bio Freaks
- F1 World GP 1
- G.A.S.P.
- GT 64
- Madden NFL 99
- NBA Live 99
- Holy Magic Century
- Robotron 64
- Top Gear Overdrive
- WCW vs NWO Revenge
- V-Rally Ed. 99

DREAMCAST

Dreamcast PAL-paketti

Sis. keskusyksikkö, peliohjain, virtajohto, antennikaapeli, demo-CD sekä käyttöohjeet. Mukana myös 56k modeemi!

1695,-

Dreamcast + vapaavalintainen peli

1995,-

TASKUKOKOINEN PELIKONE

Game Boy Color

Tässä värinäytöllä varustetussa pelikoneessa on myös kiinteä infrapunatunnistin, eli et enää tarvitse linkkikaapelia pelatessasi kaverin kanssa kaksinpelejä! Myös osa vanhoista GB-peleistä näkyy värillisenä Game Boy Colorin näytöllä. Useita eri värivaihtoehtoja!

529,-

GAME BOY COLOR -PELEJÄ

Asterix & Obelix
219,-

Bug´s Life
219,-

Conker´s Pocket T.
219,-

Game & Watch 2
219,-

Harvest Moon
219,-

Lucky Luke
219,-

Quest for Camelot
219,-

Smurfs Nightmare
219,-

HUOMIO! Myymälähinnat saattavat poiketa postimyyntihinnoista!

Toimitusehdot

Uusilla tuotteilla on puolen vuoden takuu. Käytettyjen tuotteiden takuuaika on 1 kuukausi.

Toimitusmaksu on 35 mk/lähetys. Isommat paketit (esim. keskusyksiköt ja rattiohjaimet) 60 mk.

Jotkut pelit voivat olla tilapäisesti loppuunmyytyjä tai myöhästyneitä.

Asiakkaalla on oikeus vaihtaa viallinen tuote ehjään veloituksetta. Jos vian todetaan johtuneen käyttövirheestä tai käyttöohjeiden noudattamatta jättämisestä, palautusta ei voidä hyväksyä.

Asiakas voi halutessaan palauttaa tuotteen seitsemän työpäivän kuluessa lunastuksesta ja saada tuotteen hinnan takaisin. Tuotteen täytyy olla palautettaessa uutta vastaavassa kunnossa.

Nordic Games ei vastaa painovirheistä eikä pelien julkaisua koskevista muutoksista.
Pidätämme oikeuden hinnanmuutoksiin.

Myymälämme Turussa

Nouda tavara suoraan myymälästämme. Puhelimitse voit kätevästi varmistaa, että tuote löytyy hyllystä. Numeromme on 02-2757 600 ja myymälämme sijaitsee osoitteessa: Yliopistonkatu 30, 20100 TURKU.

TILAUSKUPONKI

Tuote: Kone: Hinta:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

Vaihtoehtotuote:

1. _____
2. _____

Nimi: _____

Osoite: _____

Postinumero: _____ Postitoimipaikka: _____

Puhelinnumero: _____ Allekirjoitus (alle 18 v. holhoojan) _____

Nordic Games maksaa postimaksun

Oy Nordic Games Finland Ab

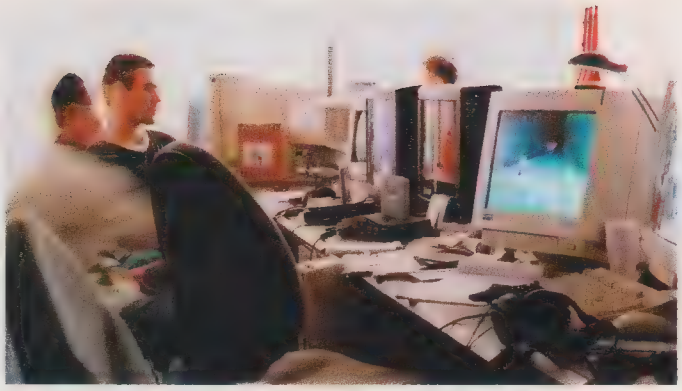
Vastauslähetys
Sopimus 20700 - 49
20003 Turku

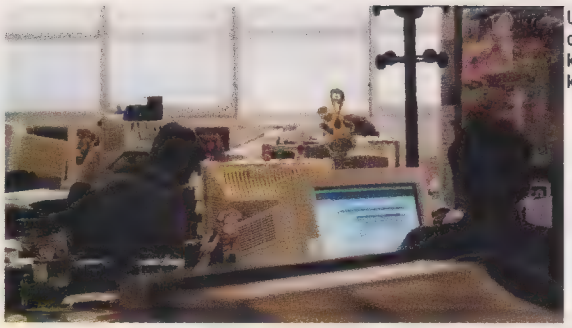
Pako todellisuudesta

Ranskalainen Ubi Soft tulee julkaisemaan syksyllä *Rayman 2: The Great Escapen.* Super Power hankkiutui Ubi Softin päämajaan tapaamaan työryhmää, testaamaan pelejä ja haastattelemaan Michael Ancelia, joka on ollut kantava voima Raymanin kehittelyssä.

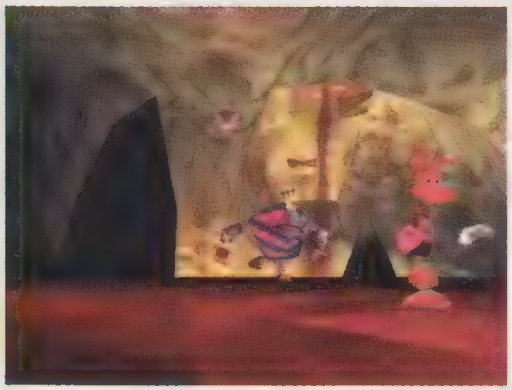
Teksti: Loviisa

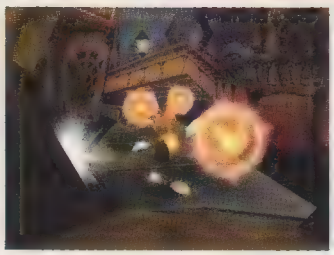
Kuvat: Top

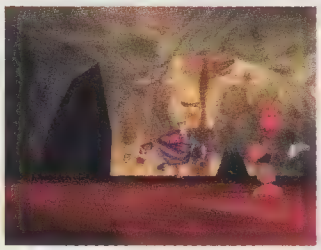




Ubi Softin konttorimaisema on poikkeava kaikkine tv-koneineen monien tietokoneiden vieressä.







13-vuotias ranskalainen pelifirma Ubi Soft pitää päämajaansa Pariisin Montreuil'ssä. Kyseessä on suuri tavanomaisen näköinen oranssinpunainen talo, jossa on vähäinen valkoinen Ubi Soft -kyltti seinässä. Mutta ennen kuin astuu sisään rakennukseen, on vaikea huomata siellä suunniteltavan tv-pelejä. Useimmat omalaatuisen maisemakonttorin tapaisessa istuskelevat miehet ovat nuoria, keski-iältään 26-vuotiaita, ja jokaisella pöydällä on sekä tietokone että tv, jotta suunnittelijat voivat katsoa ja kokeilla kaikkea tekemäänsä. Monet juomapurkkipyramidit ja kahviautomaatit kertovat, että työrupeamat toisinaan venähtävät pitkiksi. Ohjelmoijat ja graafikot eivät mieluusti tule kuviin, mutta ovat sitäkin kiinnostuneempia puhumaan peleistään. *Racing Simulation Monaco Grand Prixin* suunnittelija elehtii villisti käsillään kertoessaan autopelistään, ja projektinjohtaja kiiruhtaa paikalle vihreä Game Boy Color käsissään, juuri kun olemme lähdössä, ja näyttää meille tasoloikkaseikkailu *Papyrusta*, yhtä tulevista nimikkeistänsä.

Mutta tässä osoitteessa ei esitellä firman huipputuotetta, joka on jatko-osa tasoloikkaseikkailulle *Rayman*. *Rayman 2: The Great Escape* esitellään sen sijaan vuokra-asunnon terassilla viidennessä kerroksessa, Ranskan tunnetuimman ja leveimmän kadun, Champs Elyseen varrella. Ja käy pian ilmeiseksi, että suunnittelijoilla on kaikki syy olla ylpeitä kyseisestä pelistä.

Rayman 2 tarjoaa pelikokemuksen, joka on kaukana keskinkertaisesta ensimmäisestä osasta, pääosassaan kädetön ja jalaton Rayman. Ubi Soft on mitä ilmeisimmin ylpeä sekä uudesta nimikkeestään että suunnittelijasta sen takana, miehestä nimeltä Michel Ancel. Ja tällä kertaa siihen on todella aihettakin. *Rayman 2* osittautuu muutaman hetken koepelaamisen jälkeen jännittäväksi haasteeksi, joka ei ole paljon jäljessä sellaisista Nintendo-klassikoista kuin *Super Mario 64* tai *Banjo-Kazooie*. Toimintaseikkailua työstänyt ryhmä koostuu 15 henkilöstä. Ja neljä heistä on paikalla kertomassa itse omasta projektistansa.

- Suurin ongelma *Rayman 1*:n kanssa oli se, että se oli aivan liian vaikea, sanoo Pauline Jacquey, joka on tuottaja ja on työskennellyt *Rayman 2*:n parissa puolentoista vuoden ajan. Monet väsyivät eivätkä jaksaneet pelata peliä loppuun saakka. Siksi olen soittanut ryhmälle kahdesti päivässä ja varoittanut heitä tekemästä samaa virhettä uudelleen.

Hän sanoo, ettei kykene sanoilla selittämään pelin mahtavuutta, vaan että jokaisen on itse koettava se, koska se perustuu niin paljon tuntumalle ja huumorille.

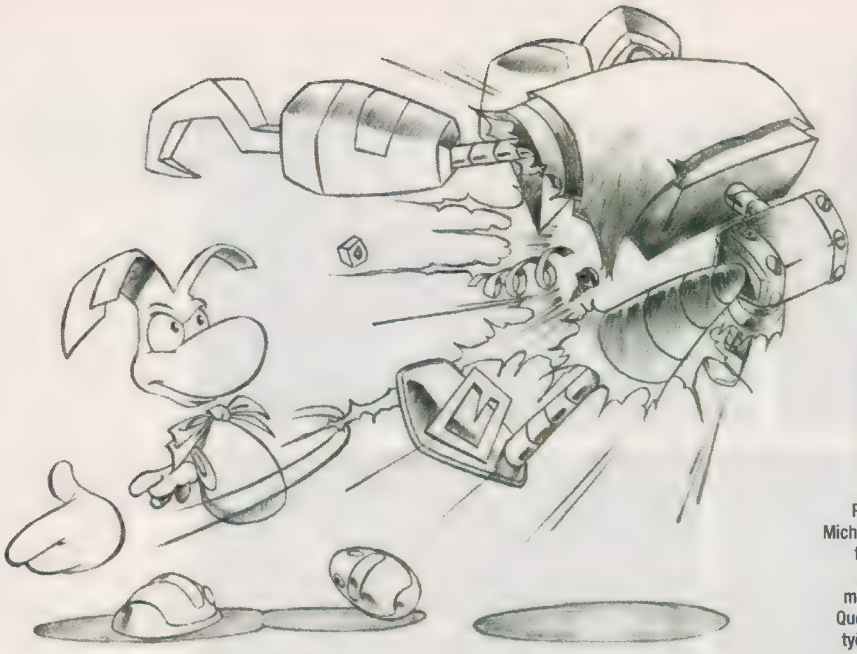
Jotta peli olisi mahdollisimman käyttäjäystävällinen, ovat suunnittelijat käyttäneet ns. fokusryhmiä, jotka suunnittelun kuluessa ovat saaneet testata peliä ja antaa rakentavaa palautetta suunnittelijoille.

"Ympäristöt ovat niin hyvin tehtyjä, että pelaaja unohtaa piankin ympäröivän todellisuuden ja uppoutuu peliin kuin elokuvaan."

- Kun on työstänyt peliä pidempään, on vaikea itse huomata virheitään. Sitä tulee sokeaksi omille mokillensa, Pauline selittää. Fokusryhmiltä opimme, että erilaiset ihmiset voivat nähdä pelit hyvin eri tavoilla. Jotkut jahtaavat vastustajia ja bosseja kaikilla radoilla ja joillekin pelaaminen on vain ympäriinsä kelailua. Ja tyttöjen ja poikien välillä on suuria eroja. Tytöt ovat kiinnostuneempia pelin juonesta, kun taas pojat arvostavat enemmän erilaisia jänniä haasteita. Kaksi peliä testannutta tyttöä esimerkiksi vältti kaikkia vastustajia, mutta selvitti pelin silti 33-prosenttisesti.

Rayman 2: The Great Escape on suuri peli, joka kestää 20-30 tuntia. Suunnitteluporukan avainsana tuntuisi olleen "hauskuus", sillä se on heidän puheissaan jatkuvasti toistuva teema.

- Hauskaa peliä ei pysty tekemään, ellei ole hauska itse, väittää Pauline ja kertoo edelleen miten useimmat peli-ideat syntyvät silloin, kun hän on ulkona ottamassa muutamia oluita kumppaniensa kanssa, pikemminkin kuin kuivan asiallisessa tapaamisessa. Ironinen li-



Pelisuunnittelija Michel Janod, graafikko Stephanie Zinetti ja ohjelmoitsija Francois Quelnnec kertovat työstään *Rayman 2*:n parissa.

säkysymys siten kuuluukin, kunka monta olutta tarvitaan hauskan pelin luomiseen. Johon Pauline Jacquey vastaa: "Enemmän oluita kuin vuosia." Hän palaa kyllä kysymykseen vielä vakavamminkin kertoessaan porukan saaneen satoja ideoita jatko-osaan jo luodessaan *Raymania* PlayStationille 1995.
- Kun itseltäni loppuvat hyvät ideat, lopetan pelien tekemisen, hän selittää ja lisää, että hän ajattelee pelejä nukkuessaankin.

Michel Ancel on 26-vuotias itseopiskellut pelisuunnittelija. Hän on kahden Rayman-pelin isä ja juuri nyt, paria viikkoa ennen *Rayman 2*:n julkaisua Nintendo 64:lle, melko hermostunut. SuperPower sai joka tapauksessa 10 minuuttia yksinoikeudella Ubi Softin tähden kanssa.

Jätit koulun, kun olit 17-vuotias. Uskoitko voivasi olla joskus näin menestyksekäs tv-pelien alalla?
- Kyllä. Sillä tuohon aikaan lähes kaikki pelisuunnittelijat olivat niin nuoria. Joten se vaikutti täysin mahdolliselta.

Epäröitkö milloinkaan?
- En. Sanoin vain koulun johdolle, että uskoin konsolien tulevaisuuteen, että niistä tulisi yhä suurempia ja suurempia.

Oletko aina halunnut tehdä konsolipelejä, vai ovatko tietokonepelit sinusta yhtä kiinnostavia?
- Ajattelein jo alussa, että nimenomaan konsolipeleissä on jotain maagista. Ne näyttivät hienoilta, ne olivat pelattavuudeltaan hyviä ja japanilaiset pelit olivat aina riippuvuutta aiheuttavia ja yleensä huippulaatuisia. Mutta meille oli aluksi vaikea suunnitella konsolipelejä, koska se oli niin kallista puuhaa.

"Minähän työskentelen tv-pelien parissa, joten en halua pelata paljonkaan. Tekemisethän vaikuttavat ihmiseen alitajuisesti."
– Michel Ancel, Raymanin luoja

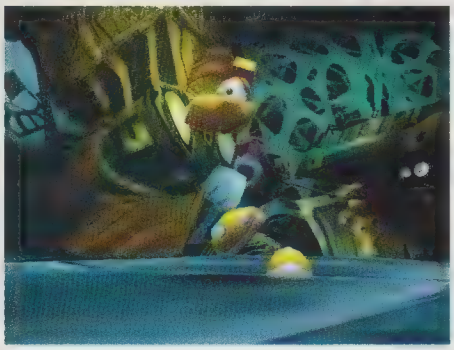
Mistä sait idean Raymaniin?
- Halusin vain luoda hahmon ja ympäristön, jotka olisivat hauskoja. Kerroin ideoistani kavereille, joita tapasin, ja he pitivät niitä mahtavina. Ja kun saa rohkaisevaa palautetta, sitä alkaa toimia. Minulla on ollut myös onni saada työskennellä taitavien ihmisten kanssa, yhteistyössä Raymanin tv-sarjan tuottajien kanssa. Siitä opin todella paljon.

Muistatko ensi kerran, jolloin tulit ajatelleeksi Raymania?
- Juu, sen muistan kyllä. Minulla oli tavallinen kotitietokone, Amiga, jolla pystyi tekemään yksinkertaisia animaatioita. Yritin piirtää jotain niin yksinkertaista kuin mahdollista. Jotain, mitä olisi helppo animoida. Aluksi tein siis Raymanista simppelin teknisten rajoitusten takia. Mutta siitä tuli hauska pelkästään kahdella spritellä - yksi päätä varten ja yksi suuta. Huomasin voivani liikuttaa suuta niin, että näytti kuin hahmo puhuisi näytöllä. Se oli sen verran kivaa, että jatkoin samaan tyyliin.

Mistä muualta saat ideoita tv-pelimaailman lisäksi?
- Nykyään on hiukan erilaista Raymanin luomisen päiviin verrattuna. Silloin tutkin paljon toisia, japanilaisia pelejä. Ja elokuvia, tietty. Mutta nykyään saan eniten vaikutteita kirjoista, koska ihmisen on käytettävä omaa mielikuvitustaan lukiessaan. Se on kiintoisampaa kuin vain nähdä filmi, jossa kaikki tarjoillaan katselijalle valmiina eikä tarvitse ajatella mitään.

Millaisia kirjoja luet?
- Ei mitään klassikoita. Niihin sain kammon jo kouluaikoina. Vaikka ne olisivat hyviäkin, en halua tietää niistä mitään. Luen mieluiten uusia ranskalaisia kirjoja, joissa on hyvää dialogia.

Paljonko vapaa-ajastasi kuluu tv-pelien pa-



rissa?

- Minähän työskentelen niiden kanssa, joten en halua pelata paljonkaan. Tekemisethän vaikuttavat ihmiseen alitajuisesti. Lisäksi minulla ei ole siihen aikaa. Joten luen mieluummin pelilehtiä. On kiintoisaa nähdä mitä ihmiset ajattelevat erilaisista peleistä. Mutta jos luen jotain kiintoisaa jostakin pelistä, haluan mieluusti kokeilla sitä. Pelaan ehkä yhtä tai kahta peliä kuukaudessa. Eniten välttelyssä on kyse siitä, että en halua saada vaikutteita. Juuri nyt työstän roolipeliprojektia. Siksi en halua pelata paljonkaan roolipelejä ennen kuin keksin jotain omaa ja aivan uutta.

Miltä luulet tv-pelien näyttävän tulevaisuudessa?

- Toivon niistä tulevan kypsempiä. Luulen etten tule ottamaan vaikutteita filmiteollisuudesta, sehän on melko vanhanaikaista. Tv-pelit ovat paljon modernimpia. Minusta pelimaailmassa on paljon enemmän visionäärejä ja ammattilaisia. Ja uskon, että yhä useammat löytävät tv-pelit. Mutta sitten täytyy valikoimien kasvaa eikä käsittää vain väkivaltapelejä. Kyllähän nekin voivat olla kivoja toisinaan, mutta pelejä pitäisi olla kaikkiin makuihin. Nykyään tasapaino on tässä suhteessa heikko. Hyvä laatu on tärkeintä, mutta myös se, että löytyy monenlaisia hahmoja ja ympäristöjä.

Ubi Soft panostaa *Rayman 2: The Great Escapeen* paljon. Yhdessä tosi söötin tv-animaatiosarjan kanssa, he toivovat voivansa markkinoida koiraa muistuttavan sankarinsa yhtä tuottavaksi kuin Mario ja Sonic ovat. Vielä Rayman on kenties liian nuori siihen, mutta päätellen kaikesta siitä, mitä saimme tietää hahmosta, siitä voi tulla yleinen suosikki nopeammin kuin yleensä pelihahmoista. Peli tapahtuu mystisessä yhteiskunnassa, jota johtavat ilkeät robottimerirosvot, jotka vangitsevat intergalaktiseen eläintarhaansa erilaisia eläinlajeja kaikkialta maailmankaikkeudesta. Robotit ovat erityisen kiinnostuneita Maan rauhantahtoisista olennoista, kuten Raymanista, joka on ainoa laatuaan, sekä hänen neljästä ystävästään. Rayman on tietysti ainoa, joka välttää vangituksi joutumisen ja sen jälkeen hänen pitäisi vapauttaa ystävänsä vankeudestansa.

Etsintä tapahtuu läpi metsien, torien, vesiputouksen, vuoren ja maan sisuksien. Ja vastustajat ovat hyvin monenlaisia ja päällekäyviä. *Rayman 2*:n grafiikka on hyvin hienoa. Maailmat ovat sarjakuvavaikutteisia ja ne ovat sekä mielikuvituksekkaita että realistisia samanaikaisesti. Ympäristöt ovat niin hyvin tehtyjä, että pelaaja unohtaa piankin ympäröivän todellisuuden ja uppoutuu peliin kuin elokuvaan.

Rayman on helppo ohjattava ja se osaa hypätä, uida, juosta, kiivetä kahden seinän välissä, liitää, kontata ja käyttää hiuksiaan helikopterin tapaan. Hahmot joihin pelissä törmää, ovat hyvin omintakeisia ja hauskoja. Hahmosuunnittelu tuntuukin nojautuneen pääasiassa omien ideoiden keksimiseen eikä muiden matkimiseen, eikä voi kuin ihastella hahmojen moninaisuutta ja kekseliäisyyttä. Yhteensä pelissä kohdataan 300 olentoa. Ja pienimmätkin niistä ovat omia persoonallisuuksiaan.

Tuntuu siltä, ettei *Rayman 2*:een voisi kyllästyä milloinkaan. Vaikeustaso, joka tuntuisi olleen yksi Ubi Softin tärkeitä pointeista, on täydellisen osuva eikä peliin ole nyt liian helppo tai vaikea päästä sisään. Tehtävät vaikuttavat mielekkäiltä ja tarjoavat sellaista pelinhallintaa ja pelituntumaa, joka tässä genressä on melko harvinaista muualla kuin Shigeru Miyamoton peleissä.

"Fokusryhmiltä opimme, että erilaiset ihmiset voivat nähdä pelit hyvin eri tavoilla. Kaksi peliä testannutta tyttöä esimerkiksi vältti kaikkia vastustajia, mutta selvitti pelin silti 33-prosenttisesti."
– Pauline Jacquey, tuottaja

Kun Michel Ancel sinivalkoraidallisessa puserossaan kertoo vanhoja pelimuistojaan englantia ranskalaisittain korostaen, ymmärtää hänellä itseasiassa olevan hehkuvan suhteen peleihin. Henkilökohtaiseksi suosikkipelikseen hän nimeää *Donkey Kong Juniorin*, koska siinä pääsee pelastamaan isäänsä, ja *The Great Escapessa* tulee vastaan melko samantyyppinen tilanne, kun Rayman pelastaa sammakkoisän, niin että se voi palata takaisin kolmen pikku sammakolapsensa luokse. Kenties tässä on tv-peliskenario, josta voi tulla yhtä klassinen kuin Donkey Kong Juniorista. ■

TULEVIA JULKAISUJA

Listan pelit julkaistaan Suomessa mainitun ajanjakson aikana. Lista on päivitetty 20.9.1999.

Nintendo 64

Carmageddon
Disney's Magical Tetris Challenge
Duke Nukem: Zero Hour
Mario Golf 64
Premier Manager 62
Racing Simulation: Monaco Grand Prix
Re-Volt
Shadowman
Tonic Trouble
WWF Attitude

Game Boy

Antz
Bomberman Quest
Caesars Palace 2
Carmageddon
Jeremy McGrath Supercross 2000
Looney Tunes
Street Fighter Alpha

PlayStation

Baseball Edition 2000
Capcom Generations
Carmageddon
European PGA Golf
No Fear Downhill MTB
Quake II
R/C Stunt Copter
Re-Volt
Speed Freaks
Wipeout 3
X-Files

Dreamcast

Blue Stinger
Incoming
Millennium Soldier: Expendable
Power Stone
Racing Simulation: Monaco Grand Prix
Sega Rally 2
Sonic Adventure
Speed Devils
Trick Style
Virtua Fighter 3tb

Listassa mainitut pelit julkaistaan syyskuun aikana. Super Power ei vastaa maahantuojien mahdollisista julkaisuaikataulujen muutoksista.

Lista perustuu maahantuojien meille ilmoittamiin suunnitelmiin, jotka saattavat tosin muuttua yllättäen.

ARVOSTELUT

TOPI

[ikä: 25 • harrastaa: musiikkia • pitää: RPG & seikkailupelit • ei pidä: jenkkipelit]

PARASTA: ***Sonic Adventure*** – Marion etumatka hupenee. ***Virtua Fighter 3tb*** – Kolmiulotteista perfektionismia. ***Sega Rally 2*** – Klassikko. ***Crazy Taxi*** – Mieletön. ***Phantasy Star IV*** – Project Aresta odotellessa.

MARTTI

[ikä: 24 • harrastaa: japani, raskas beat ja ruoka • pitää: seikailu ja shoot 'em up • ei pidä: fleimaavat senttarilaamat]

PARASTA: ***Virtua Fighter 3tb*** – Realismi kohtaa fantasian. ***Crazy Taxi*** – Hurmaava kolikkopelielämys. ***Sega Rally 2*** – Pakokaasua olohuoneessasi. ***Chrono Cross*** – Suosikki. ***Mercs*** – Capcomin rankkaa kolikkopelihenkeä.

JOONAS

[ålder: karttuva • harrastaa: lumi • pitää: väkivalta, kilpa-ajo ja pulmatiikka • ei pidä: jenkkimättö]

PARASTA: ***Game Boy Color*** – uutta puhtia vanhassa purkissa. ***Dreamcast*** – Vihdoinkin täällä. ***Zombie Revenge*** – Nimi kertoo olennaisen. ***Speed Freaks*** – Nopea, nopeampi, nopein. ***Star Wars: Episode I Racer*** – parempi kuin elokuva.

LOVIISA

[ikä: 22 • harrastaa: musiikki ja muoti • pitää: ongelmanratkaisu • ei pidä: räiskintäpelit]

PARASTA: ***Rayman 2: The Great Escape*** – Tasohyppelyn eliittiä. ***Crazy Taxi*** – Aja kuten haluat. ***Sonic Adventure*** – Upeaa grafiikkaa. ***Bust-A-Move 4*** – Samassa sarjassa kuin *Tetris*. ***Hydro Thunder*** – Upeat miljööt.

JOHN

[ikä: 31 • harrastaa: raskas musiikki ja kauhuelokuvat • pitää: mätkintäpelit • ei pidä: lentosimut]

PARASTA: ***Silent Hill*** – Paras Resident Evil - plagiaatti. ***Tony Hawk's Skateboarding*** – Tylyä menoa, tylyä musiikkia. ***Street Skater*** – Coolia menoa, coolia musiikkia. ***Diver's Dream*** – Jacques Cousteau. ***House of the Dead 2*** – Tapa! Tapa! Tapa!.

MIKKO

[Ikä: 22 • harrastaa: musiikki • pitää: urheilu ja tappelu • ei pidä: kettuuntuneet programmerit]

PARASTA: ***Virtua Fighter 3tb*** – Kipinöivää toimintaa. ***Wu-Tang: Shaolin Style*** – Arrgghh! ***V-Rally 2*** – Vauhdin hurmaa. ***Tokyo Highway Battle*** – Sightseeingin pitäisi olla tätä. ***Ice Hockey*** – Puola on poikaa. ***Star Wars: Episode I Racer*** – Hauskempi nyt nähtyäni elokuvan.

TANELI

[Ikä: 21 • harrastaa: musiikki ja futis • pitää: urheilu ja RPG • ei pidä: väkivalta]

PARASTA: ***Virtua Fighter 3tb*** – Paras sarja. ***Wipeout 3*** – Nopea ja cool. ***Star Wars: Rogue Squadron*** – Parempi kuin valkokankaalla. ***UEFA Striker*** – Unelmafutista? ***DecAthlete*** – Sevillan sijaan.

ARVOSANAT Täysin pitävä arvosana on mahdoton käsite. Arvostelijoidemme oikeellisuus väittämissään jää sinun ratkaistavaksesi, sillä numerot riippuvat aina peliarvostelijoiden mieltymyksistä. Erilaisten taipumusten takia annamme kahden toimittajan lausua mielipiteensä pelistä.

Numerot annetaan ajankohtaisia kilpailijoita mittatikkuina käyttäen. Tietenkin myös tekniikan kehitys vaikuttaa arvosteluihin - vanhempien pelien ominaisuuksia on turha verrata nykyisten pelien vastaaviin.

Arvosanasysteemimme kelpaa tätä nykyä 95 prosentille maailman peliiehdistä, joten laumasieluisuutemme on ymmärrettävää. Ohessa selvitys numeroiden merkityksestä.

100	Aiheuttaa pahemman riippuvuuden kuin heroiini.
98 – 95	Harvojen ja valittujen pelien luokka.
94 – 90	Huippuluokkaa, valitse tai vollota.
89 – 80	Keskitasoa huomattavasti parempaa. Kiinnostaa taatusti pelityypin faneja.
79 – 70	Keskitasoa. Testaa ennen kuin ostat.
69 – 60	Pelipinon keskivaiheilla. Saattaa tosin yllättääkin.
59 – 50	Kehno tekele.
49 – 30	Pelin tekijä kärsii olemattomasta itsekritiikistä. Vuokraa, älä osta.
29 – 10	Aiheuttaa traumoja. Karta kuin ruttotautista.
9 – 1	Omaa laksatiivisia sivuvaikutuksia. Pakene henkesi edestä!

LUONNE — **Racing**
JULKAISIJA — **Sega**
VALMISTAJA — **Sega**
JAKELU — **Brio**
MYYNNISSÄ — **Syyskuu**
PELAAJIA — **1 – 2**
PELIMUISTI — **Muistikortti**
MUUT KONEET —

Sega Rally 2

Ei käy kiistäminen etteikö Sega tuottaisi maailman parhaat kolikkopelit. Nyt kun Dreamcast on markkinoilla, on melkein identtisten pelien pelaaminen sohvasta käsin mahdollista. *Sega Rally 2* on Segan tähän mennessä hiotuin kolikkopelikonvertointi.

Harva kolikkopeli on saavuttanut yhtä suuren suosion kuin *Sega Rally.* Vaikka kotikäyttöön tehdyssä Saturn-konvertoinnissa oli vetovoimaa, ei se yltänyt originaalipelin tasolle. Väki jatkoi käymistä pelihalleissa, pubeissa ja muissa paikoissa, joissa saattoi pelata *Sega Rallya* ja pelin suosio kasvoi kasvamistaan.

Segan nyt julkaistessa *Sega Rally 2:n* on heillä tukenaan jo saavutettu suosio, eikä tilannetta suinkaan huononna se, että kolikkopeli on ollut ulkona jo vuoden päivät. *Sega Rallysta* on tullut oma käsitteensä ja uudesta kolikkopelistä tuli heti suosittu. Nyt *Sega Rally 2* on käännetty Dreamcastille.

Sega Rallyn nosti suosioon sen toimiva tasapaino kolikkopelin ja todellisuuden välillä. Oikeasta rallikisasta ehjin nahoin selviytyminen vaatii vuosien harjoittelua ja reilusti rohkeutta. *Sega Rallyssa* kuka tahansa pystyi osallistumaan kisaan ja tuntemaan olevansa varsinainen sankari maaliin päästyään.

Sega Rally 2:ssa tasapaino on edelleen hyvä, mutta se ei yllä aivan samaan kuin ensimmäinen peli. Heti ensimmäisessä kaarteessa pelaaja huomaa, että *Sega Rally 2* käyttäytyy huomattavasti realistisemmin kuin originaalipeli. Autot ohjautuvat jäykemmin ja tuntuvat paljon raskaammilta kuin *Sega Rallyssa.*

Aluksi tuntuu lähes mahdottomalta saada rallitrimmattu Toyota kulkemaan yhtä jouheasti kuin alkuperäisessä pelissä mutta ne, jotka harjoittelevat ahkerasti huomaavat pian, että asetelma onkin kääntynyt heidän edukseen. *Sega Rally 2:n* autoja voi ohjailla millimetrin tarkkuudella ja jos niillä pääsisi ajamaan yhdenkin originaalipelin ajon, saisi pian huomata voittaneensa muut ylivoimaisesti. Uutuutena on peliin lisätty käsijarru, jota joutuu käyttämään jyrkimmissä mutkissa. Sen lisäksi on analogiseen käsiohjaimen L- ja R-näppäinten taakse sijoitettu jarrun ja kaasun käytön maksimoiminen. Analoginen ohjaussauva toimii lähes yhtä hyvin kuin rattikin mutta ne jotka haluavat, voivat käyttää digitalista ohjausristikkoa autonsa ohjaamiseen.

Autojen ominaisuuksien lisäksi on muitakin parannuksia tapahtunut. Radat ovat muuttuneet vielä yksityiskohtaisemmiksi niin ulkonäön kuin ajettavuudenkin suhteen. Kun auto on joutunut korokkeelle niin, että oikea etu- ja takarengas ovat korkeammalla tasolla, pyrkii auto väistämättä vasemmalle ja pelaajan on osattava kompensoida tilanne pysyäkseen radalla. Ratojen pinnoilla on samaten enemmän merkitystä kuin aiemmin. Kun *Sega Rally 2:ssa* ajaa lumipeitteisellä radalla, tunne on kuin yritettäessä ohjata kauttaaltaan öljyttyä autoa kermakupissa.

Ikkunoissa näkyvät heijastukset, autonrungon pehmeä liike ja uskomattoman hyvin tehdyt sääefektit tekevät Sega Rally 2:sta upeimman ja realistisimman oloisen rallipelin kautta aikojen.

Suurin puute ensimmäisessä *Sega Rallyssa* oli se, että se sisälsi ainoastaan kolme autoa ja neljä rataa. Tämän epäkohdan Sega on nyt poistanut. *Sega Rally 2:ssa* voi pelaaja heti alkuunsa valita autonsa kaksinkertaisesta automäärästä ja luku kasvaa pelaamisen myötä.

Lumirata on tässä pelissä huomattavasti vaativampi kuin ennen. Sitä mukaan kun tietokoneet ovat kehittyneet on Sega pystynyt kehittämään auton ominaisuuksia suhteessa ajorataan.

Kaikki mallit ovat sämplättyjä ääniä myöten suoria kopioita aidoista rallipirsseistä.

Saattaisi tuntua siltä, että pelin neljällä arcaderadalla (Desert, Mountain, Snowy ja Riviera) ei pitkälle pötkitä, mutta Rivierasta on tehty kolme eri versiota ja sen lisäksi Dreamcast-versioon on lisätty Muddy- ja Isle -radat kolmena eri versiona. Pitäisi melkein sanoa pelin sisältävän 16 rataa neljän sijaan. Aivan kuten ensimmäisessäkin pelissä on radat tehty niin, että ajettaessa pelaajalla on maksimaalinen ajotuntuma ja haastetta riittää. Graafisesti radat ovat selvästi edellistä peliä paremmin suunniteltuja. Kauniiden maisemien lisäksi taustoista löytyy mukavia yksityiskohtia kuten kameroiden salamointia ja autojen tieltä loitemmaksi juoksevia ihmisiä.

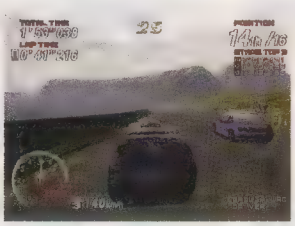
Graafisesti Dreamcast-versio ei eroa paljoakaan kolikkopelistä. Ohjelmoijat ovat onnistuneet kääntämään grafiikan niin että se on säilynyt yhtä jouheana kuin ennenkin, eikä kuvanopeus ole hidastunut liikaa. Jos alkaa tutkia pyöreitä muotoja, kuten renkaita ja korin muotoa, saattaa havaita lievää rosoisuutta kuvassa. Mutta se ei häiritse kokonaisuutta. Ikkunoissa näkyvät heijastukset, autonrungon pehmeä liike ja uskomattoman hyvin tehdyt sääefektit tekevät *Sega Rally 2:sta* upeimman ja realistisimman oloisen rallipelin kautta aikojen.

Jos haluaa ajaa vanhaan kunnon kolikkopelityyliin kannattaa valita Arcade Mode, jolloin pääsee kisaamaan neljälle alkuperäiselle radalle. Jos sitä vastoin haluaa ottaa irti kaiken, mitä on tarjolla, sopii 10 Year Championship Mode kuin nenä päähän. Pelaaja saa käydä läpi kokonaisen ralliuran, joka koostuu yhdestä isosta kisasta per vuosi. Kaikki 16 ratavaihtoehtoa tulevat käyttöön ja sää muuttuu ajosta toiseen. Suurin haaste onkin osata säätää renkaat, vaihteet ja muut säädöt kohdalleen kyseistä säätä ajatellen. Juuri ralliuran kokemisen mahdollisuus tekee Sega Rally 2:sta täyteläisemmän kuin edeltäjästään. Valikosta saa myös valittua jokaisen auton esittelyn.

Hauskinta *Sega Rallyssa* oli mahdollisuus pelata ihmismieltä vastaan ja *Sega Rally 2:ssa* se korostuu vielä enemmän. Grafiikka pysyy suhteellisen hyvänä vaikka näyttö onkin jaettu, tosin pieni osa yksityiskohdista jää näkemättä. *Sega Rally 2*:ta voi pelata internetin kautta ja pelissä voi silloin olla mukana jopa neljä pelaajaa. Se, miten homma tulee toimimaan meillä, ei ole vielä selvillä. Teoriassa pitäisi internetin välityksellä voida pelata yhtä helposti kuin jaetulla näytölläkin, kaiken lisäksi se toisi uuden ulottuvuuden pelimaailmaan.

Sega Rally 2 on lyhyesti sanottuna täydellinen pakkaus. Se toimii huippuhyvin kolikkopelinä ja huolellisen konvertoinnin ansiosta on peliä vähintäänkin yhtä hauska pelata sohvalta käsin.

Sega Rally 2 on lyhyesti sanottuna täydellinen pakkaus. Se toimii huippuhyvin kolikkopelinä ja huolellisen konvertoinnin ansiosta on peliä vähintäänkin yhtä hauska pelata sohvalta käsin. Uudet radat ja monet rallipirssit takaavat sen, että Segan uusin peli antaa Dreamcastille mahdollisuuden näyttää, mihin se pystyy.



Monet todella yksityiskohtaiset kameran kuvakulmat takaavat sen, että pelaaja voi hioa omaa ajotyyliään katsomalla uudestaan edellisten kierrosten ajot.

MAAILMAN PARAS RALLIPELI

En viitsi vähätellä sitä, ettenkö olisi tosi hyvä *Sega Rallyssa.* Mutta jos Colin McRae ajaisi kuten minä testatessani *Sega Rally 2:ta,* taitaisi hänen uransa loppua siihen. Olin hädin tuskin päässyt ensimmäisestä kaarteesta kun jo löysin Subaru Imprezani rytyssä aidan vierestä ja sen lisäksi olin onnistunut survomaan ainakin kymmen virituaaliihmistä. Oli helppo havaita, että *Sega Rallyn* ja *Sega Rally 2den* välillä on eroa.

Ja niinhän sen pitäisi ollakin. Mutta se, että Sega onnistui siinä näinkin hyvin tuli yllätyksenä. Grafiikka, kuvanopeus, autojen rakenne, radat ja äänet - kertakaikkiaan mahtavia. Ja sitten vielä se pieni ekstra, joka saa pelin tuntumaan *Sega Rallylta,* tunne joka saa minut jatkamaan pelaamista aina ja ikuisesti. Pelattuani hetken aloin tajuta kuinka ohjain toimii ja pystyin ajamaan kaarteet paremmin kuin *Sega Rallyssa* ikinä.

Olen koko ajan kuvannut kolikkopeliversiota mutta parasta tässä onkin, että Dreamcast-versio Sega Rally 2:sta toimii aivan yhtä hyvin. Ainoa suuri ero konsoliversioon siirryttäessä on se, ettei ohjainsauvan käyttö tunnu yhtä hyvältä kuin vaihteen pistäminen silmään pelihallissa. Tästäkin huolimatta väittäisin, että *Sega Rally2* on maailman paras rallipeli. Ja kun Dreamcastiin löytyy ratti ja vaihdekeppi, niin teen sen. *Sega Rally 2* on maailman paras rallipeli ja sillä selvä.

Mikko 98

ERILAINEN FIILIS

Olkoon Colin McRae realistisimman tuntuinen rallipeli ja *V-Rally 2* sisältäköön eniten ratoja mutta siitä huolimatta ei kumpikaan pääse lähellekään *Sega Rally 2:ta.* Yksikään lisensoitu kuljettaja tai rataeditoija ei saa aikaiseksi samaa mahtavaa tunnelmaa, joka on *Sega Rally 2:ssa.* Analoginen ohjain toimii moitteettomasti ja radat on suunniteltu yhtä nerokkaasti kuten aina. On helppo havaita Segan pyrkivän laatuun määrän sijaan eivätkä Codemaster ja Eden Studios monine ratoineen pääse lähellekään samaa tasoa kun *Sega Rally 2* neljällä originaaliradallaan.

Voihan sitä aina huomauttaa niistä graafisista yksityiskohdista, jotka puuttuvat Dreamcast-versiosta, maisemat kun rakentuvat horisontissa ja kuvanopeus vaihtelee paikoittain 60:sta 30:een kuvaan sekunnissa. Moisilla seikoilla ei tosin ole mitään merkitystä. *Sega Rally 2:ssa* on kyse maksimaalisesta tuntumasta ja pelattavuudesta ja sen suhteen on kaikki kohdallaan.

Topi 96

GRAFIIKKA 96
Vähän kulmikkaampi kuin kolikkopeli-versio mutta muuten liippaa täydellisyyttä.

TUNTUMA 98
Mahtava tunnelma. Sega taitaa viihdyttämisen taidon.

KOKONAISUUS
Sisältää kaiken mitä rallipeliltä voi toivoa.

96

ÄÄNET 92
Hyvät samplaykset takaavat sen, että Dreamcast tuntuu päästelevän kunnon pakokaasut .

HAASTE 96
10 Year Championship Moden, Arcade Moden ja linkittämismahdollisuuden myötä *Sega Rally 2:een* ei kyllästy millään.

Virtua Fighter 3tb

LUONNE — Mätkintä
JULKAISIJA — Sega
VALMISTAJA — AM2/Genki
JAKELU — Brio
MYYNNISSÄ — Syyskuu
PELAAJIA — 1 - 2
PELIMUISTI — Muistikortti
MUUT KONEET —

Vihdoinkin pelaajat pääsevät nauttimaan Dreamcastista ja pitkän odotusajan kärsimykset ovat ohi. *Virtua Fighter* -fanit voivat iloita sillä enää ei tarvitse lähteä pelihalliin voidakseen pelata parasta kolmiuloitteista mäiskintäpeliä kautta aikojen.

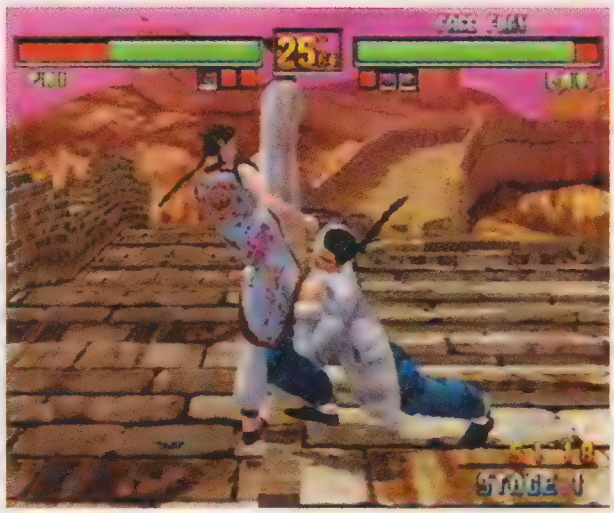
Kun ensimmäinen *Virtua Fighter* julkaistiin se suorastaan huokui erilaisuutta. Sitä ennen oli Capcom jyllännyt markkinoilla kaksiuloitteisine tappelukohtauksineen, mutta *Virtua Fighterin* myötä hahmot muuttuivat kolmiuloitteisiksi. Akiralla, Jackilla, Pailla ja muilla *Virtua Fighterin* hahmoilla ei aiemmin ollut kroppaa millä kehua, mutta kolmiuloitteisuus sai heidän temppunsa näyttämään aivan uskomattomilta ja niinpä monet räiskintäpeleistä pitävät kiiruhtivat tunkemaan kolikkonsa Segan peleihin.

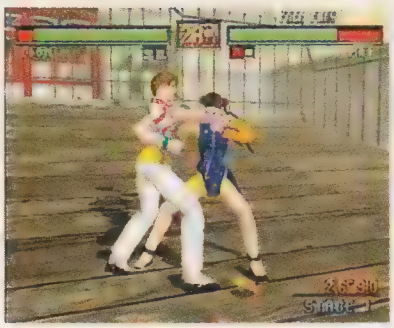
Menestyksen takana on toki muutakin kuin vain 3-D grafikka. Segan pelinikkarit ovat onnistuneet kehittämään paremman ja tarkemman pelikontrollin kuin kukaan muu ja se takaakin sen, että pelaajat jatkavat pelaamista senkin jälkeen kun uutuudenviehätys on kadonnut. *Street Fighter* -sarjassa on pyritty luomaan yhtä hyvin ajoitettu ohjaus mutta tulokset eivät ole yhtä realistisen oloisia kun *Virtua Fighterissa.* Monille Segan melkein liiankin hidas ohjain oli suoranainen kauhistus. Toiset taas pitivät sitä hyvän laadun takeena.

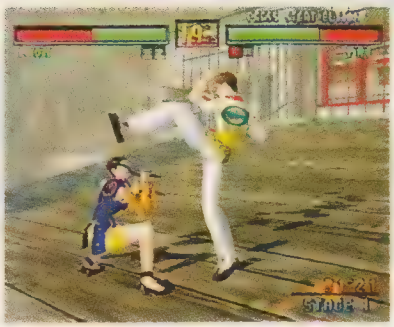
Välillä tuntuu siltä, että vastustajan täytyy luottaa seitsemänteen vaistoonsa voidakseen hyödyntää ne pienet suojattomat hetket hyökkäysten ja puolustusten välillä, jolloin hahmo on haavoittuvimmillaan. Moiset tunteet vahvistavat käsityksen siitä, että Segan pelinerot ovat työstäneet peliä tavallista hartaammin.

*Virtua Fighter 3tb:*ssä pelaaja saa heti huomata, että Sega pitää hyvää tasoa yllä ainakin ohjauksen suhteen. Oikealla ajoituksella ja tarkasti suunnitelluilla strategioilla voi vastustajan helposti saada koukkuun. Temput eivät tosin näytä kovin hääppöisiltä mutta onnistumisen ilo tuo pelaajalle sitäkin enemmän tyydytystä. ▶

Att bara attackera utan att tänka på konsekvenserna är lönlöst i Virtua Fighter 3tb. Alla karaktärer kan lära sig försvarstekniker som är både lätta och effektiva att använda mot alla offensiva spelare.







Pelistä puuttuvat kaikki huikeat Toshinden-osuudet eikä minkään napin taakse ole ohjelmoitu valmiita kombinaatioita, jotka takaisivat menestyksen pelin alusta loppuun. Mutta *Virtua Fighter 3tb:ssa* on oma mahtava tunnelmansa, joka toimii yhtä hyvin Dreamcastilla kuin Segan Model 3- kolikkopelissä.

Suurin ero *Virtua Fighter 3tb:n* ja *Virtua Fighter 2:n* välillä on mahdollisuus liikuttaa pelattavaa hahmoa myös sivusuunnassa. R- ja L-nappien avulla voi hahmo ottaa sivuaskelia vaikkapa väistääkseen jotakin tai hyökätäkseen eri suunnasta. Toiminnosta on hyötyä ennen kaikkea silloin kun hahmo on joutunut reunan tuntumaan ja on vaarassa pudota. Yksi parhaista voittamiseen johtavista taktiikoista onkin vihollisen pakottaminen yli

Vaikka Dreamcast-versiosta puuttuukin osa originaalipelin graafisista hienouksista, on se yhtä hyvä sohvalta ohjattaja mäiskintäpeli kun mitä Street Fighter II Turbo oli kun se julkaistiin Super NESille. Peli voittaa muut rinnanmitalla.

laidan. Siinä vaiheessa sivuaskelten ottamisen osaamisesta on hyötyä, muuten saattaa tehdä vastustajalle seuraa.

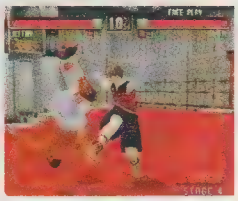
Ainoa ohjattavuuteen liittyvä ongelma on itse ohjainsauvassa. Samaisesta ongelmasta kärsivät kaikki Dreamcastille tehdyt pelit - ohjain tuntuu aluksi todella oudolta. Oikealle puolelle sijoitetut napit, joita käytetään potkujen, lyöntien, lukituksien ja kiinni ottamisien ohjaamiseen, tuntuvat aivan liian pieniltä. Kaiken lisäksi ne on sijoitettu todella hankalasti jos haluaa aikaansaada kombinaatioita, jotka vaativat usean napin painamista samaan aikaan. Epämukavuuden tunne häviää kun käsiohjaimeen tottuu. Ongelmasta pääsee tosin helposti eroon hankkimalla Arcade Stickin.

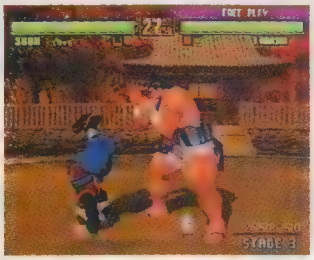
Kun *Virtua Fighter* ilmestyi olivat cyberavaruus ja virituaalitodellisuus uusia ja jännittävän oloisia ilmauksia ja niiden pohjalta syntyikin kyseinen titteli. Virituaalitodellisuus vaikutti pelin suunnitteluun ja täytyy myöntää, että peli olikin realistisempi kuin yksikään toinen peli tuohon aikaan. *Virtua Fighterin* hahmot oli rakennettu ihmisten mittojen mukaan ja niiden anatomia toimi kutakuinkin samoin kun todellisuudessa, tosin hieman liioitellusti. *Virtua Fighter 3tb:ssa* Sega on ottanut jälleen kerran askeleen kohti realistisempaa tuntua. Taistelijoiden luonteenomainen kulmikkuus on kadonnut ja ne näyttävät nyt aiempaa todellisimmilta.

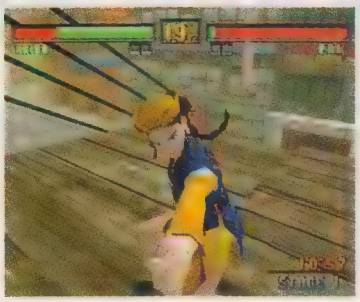
Pelaaja voi valita palattavansa 13 hahmon joukosta. Akira, Lau, Pai, Wolf, Jeffrey, Sarah, Jacky ja Kage ovat tuttuja ennestään, Shun Di ja Lion tulivat mukaan *Virtua Fighter 2:ssa* ja nyt saamme seuraamme sumopainija Takan sekä samuraiveikkosen nimeltään Aoi. Hahmot tarjoavat käyttöömme laajan skaalan eri tyylejä ja tekniikoita. Suunnittelijat ovat olleet tarkkoja siitä, ettei yksikään hahmo ole toista parempi.

Hahmot liikkuvat maisemissa, jotka korostavat todellisuuden tuntua. Mukana on paikkoja pienistä hiekkasärkistä, joilta hahmot helposti liukuvat veteen, aina seinien ympäröimiin suuriin judosaleihin, joissa hahmo helposti päätyy puristuksiin seinän ja vihollisen väliin. Osassa radoista on korkeuseroja, jotka tuovat lisää vaihtelua taisteluihin. Jos hahmo seisoo ylempänä rappusilla, ei se voi käyttää kierrepotkua alemmalla olevaa hahmoa vastaan jne. Taustoihin ja maisemiin on satsattu vähintäänkin yhtä paljon kuin hahmojen kehittämiseen. Radoilla on hyvä, niihin sopiva tunnelma ja yhdistettynä puhtaaseen ja selkeään grafiikkaan luovat ne miellyttävän kokonaisuuden. Kolikkopelikonvertointi on onnistunut suhteellisen hyvin graafista puolta koskien, mutta puutteitakin löytyy. Hahmojen varjot käyttäytyvät välillä sangen oudosti ja polygonien määrää on alennettu, jotta peli ei hidastuisi liikaa. Muuten voikin ainoastaan todeta *Virtua Fighter 3tb:n* olevan herkkua silmille ja todentavan sen, että Dreamcast on tällä hetkellä markkinoiden paras konsoli.

Pelaajat, jotka tuntevat *Virtua Fighterin* kuin omat taskunsa voivat rökittää koneen mennen tullen. Ainoastaan korkein taso saattaa olla niin kova vastus, ettei siitä mennäkään lävitse aivan heti. Mutta kuten kaikissa mäiskintäpeleissä, on taistelu ihmismieltä vastaan parasta ja siinä mielessä on *Virtua Fighter 3tb:ta* suorastaan nautinnollista pelata. Ei ole epäilystäkään siitä, etteikö tämä olisi *Virtua Fighterin* paras jakso. Se on yksinkertaisesti paras kolmiuloitteinen mäiskintäpeli kotikäyttöön - siitä ei pääse yli eikä ympäri.







Otteluita voi seurata useista eri perspektiiveistä – jotkut niistä ovat käyttökelpoisempia kuin toiset.

HERVOTTOMAN HAUSKA

Näin hauskaa minulla ei ole ollut aikoihin pelatessani mäiskintäpeliä. Vaikka *Tekken 3* ja *Soul Calibur* suorastaan pursuavat hienoja yhdistelmiä ja mielettömiä tekniikoita, eivät ne saa aikaiseksi samanlaista tyydytystä kuin *Virtua Fighter 3tb*. Niihin on kertakaikkiaan tungettu liikaa hienoja yksityiskohtia. Kuulostaa hullulta, vai mitä?

Virtua Fighter 3tb ei vaikuta kovinkään hääppöiseltä ensi näkemältä, mutta yhtä tarkalla ohjauksella varustettua peliä saa etsiä - ja kauan. Juuri tästä ominaisuudesta johtuen on Segan uusi beat 'em up-peli parempi kuin kaikki muut genrensä edustajat.Välillä tuntuu siltä, että vastustajan täytyy luottaa seitsemänteen vaistoonsa voidakseen hyödyntää ne pienet suojattomat hetket hyökkäysten ja puolustusten välillä, jolloin hahmo on haavoittuvimmillaan. Moiset tunteet vahvistavat käsityksen siitä, että Segan pelinerot ovat yrittäneet saada aikaiseksi tavallista paremman pelin. *Virtua Fighter 3tb* tuntuu aina yhtä ennalta arvaamatomalta ja muuntautumiskykyiseltä, varsinkin kun pelataan ihmisaivoja vastaan. Siksi jaksan innostua siitä yhä uudelleen.

Virtua Fighter 3 on ollut jo pitkän aikaa kolikkopelinä eikä Tournament Battle-verio sisällä sen kummempia parannuksia. Mutta se, että Segan paras mäiskintäpeli on ylipäätään käännetty konsolille on jo sinänsä juhlinnan arvoinen juttu. Sillä aikaa, kun Sarah saa luvan iskeä hampaansa Paihin annan shampanjan virrata ja nostan hattua kaikkien aikojen parhaalle kotikäyttöiselle mäiskintäpelille. Tämä peli antaa aiheen Dreamcastin hankkimiseen.

Mikko 97

YLIVOIMAINEN

Beat 'em up - peleillä ei ole mielestäni mitään tekemistä mielettömän väkivallan kanssa. En pura patoutumia pelin kautta enkä kiinnitä huomiota taistelukohtauksien visuaaliseen puoleen sen tarkemmin. Minulle mäiskintäpeli on tekniikan osaamista - hyökkäysten ja puolustuksen sisäistämistä. Jokaisen tilanteen hallintaa. Aivan kuten Mario hyppii tasolta toiselle tai Sega Rallyn autot luistelevat mutkien läpi hyödyntäen omia liikeratojaan maksimaalisen hyvin.

En voinut uskoa, että kolmiuloitteinen mäiskintäpeli voisi olla yhtä tarkasti ohjattavissa kuin *Street Fighter* -pelit. Pelatessani *Virtua Fighteria* sain huomata pelin vaativan saman tarkan ajoituksen kuin vanhat Capcom- klassikotkin. Kolmiuloitteisuus tuo myös lisää syvyyttä ohjaukseen ja sallii uudenlaisia pelityylejä. *Virtua Fighter 3tb:llä* AM2 hipoo täydellisyyttä beat 'em up-pelien saralla. Vaikka Dreamcast-versiosta uupuukin osa originaalipelin graafisista hienouksista, on se yhtä hyvä mäiskintäpeli kotikäyttöön kun *Street Fighter II Turbo* oli tullessaan julkaistuksi Super NESille. Ylivoimaisesti paras.

Topi 96

GRAFIIKKA 95	TUNTUMA 98	KOKONAISUUS
Tähän mennessä tehdyistä peleistä hiotuin ja eniten yksityiskohtia sisältävä *Virtua Fighter.*	Kunhan ohjaimeen tottuu, on kokemus sangen autuas.	Pakko-ostos. Parempi kuin *Tekken 3.*
ÄÄNET 90	**HAASTE 95**	**96**
Musiikki on yhtä tylsä kun edellisissäkin peleissä, mutta potkun mäjähdys kuulostaa paremmalta kun koskaan.	Koneen voi voittaa helpostikin mutta odottamattomiakin käänteitä riittää.	

LUONNE — **Seikkailu**
JULKAISIJA — **Acclaim**
VALMISTAJA — **Acclaim Studios**
JAKELU — **Agerex**
MYYNNISSÄ —
PELAAJIA — **1**
PELIMUISTI — **Muistikortti**
MUUT KONEET — **Playstation**

Expansion Pakin avulla Acclaim on onnistunut luomaan yksityiskohtaisia ympäristöjä ja tehokasta valojen leikkiä, joista syntyy pelin tiivis tunnelma.

Shadowman

Tekijät toivovat *Shadowmanista* vuoden seikkailupeliä. Sitä olisi ehkä pitänyt tulla ajatelleeksi ennen pelin julkaisemista. Vuoden peliä *Shadowmanista* ei nimittäin koskaan tule.

Acclaimin *Shadowman* on pohjimmiltaan tasohyppelyseikkailu. Pelin alkuunpanija Guy Miller kiintyi *Super Mario 64:ään* jo varhain, kun se nähtiin ensimmäisiä kertoja Nintendo 64:llä. Italialaisen --- kolmiulotteinen seikkailu on pohjana sille varjomaailmalle, jota Guy Miller yrittää maalailla Ison-Britannian valiosuunnittelijoiden kera.

Shadowman kertoo synkän saagan pahoista voimista, jotka yrittävät vallata maailmamme. Voodoosoturi Mike LeRoin täytyy tietysti pelastaa maailma. Hän on yksinäinen susi, jonka hahmo ei kummemmin vetoa älyyn eikä tunteisiin.

Onnistuakseen tehtävässään Miken täytyy vaeltaa oikean maailman ja varjomaailman välillä. Meidän maailmassamme mies on heikko, hän saattaa hukkua eikä pötki kovin pitkälle taistelussa. Varjomaailmassa asiat ovat täysin toisin, sillä siellä Mike on kunnioitettu herra, jolla on voodootatuointeja sun muuta. Ratkaisevaa pelin läpimenolle on, että Mike saa pysäytettyä viisi ilkeän Legion lähettämää massamurhaajaa. Siihen tuhraantuu taatusti aikaa.

Mike LeRoi on keräilijä. Saadakseen voimia hänen täytyy etsiä synkkiä sieluja, joita on siellä täällä pelin laajoilla kentillä. Sielujen avulla Mike pääsee taikaporttien läpi uusille radoille, niillä on siis suunnilleen sama tehtävä kuin tähdillä *Super Mario 64:ssä.* Osalla radoista on bonusesineitä ja taikaolentoja, joilta Mike saa ikivanhoja tatuointeja. Tatuointien ansiosta häiskä kykenee kävelemään tulisella laavalla ja suorittamaan muita yli-inhimillisiä urotöitä. *Shadowmanissa* on runsaasti esineitä ja extravoimia, ja ne sopivat tarkoituksiinsa suhteellisen hyvin.

Juonenkulkunsa puolesta *Shadowman* on aluksi melko tiivistahtinen. Vuorosanoja ja johtolankoja satelee sieltä täältä, ja niiden avulla Miken on pähkäiltävä eteenpäin. Valitettavasti pelistä tulee toisinaan melko sekava, eivätkä Mike ja hänen ystävänsä aina tunnu olevan selvillä, minne mennä ja mitä siellä tehdä. Se turhauttaa, koska kentät ovat niin valtavia. Lopulta pelaaja osuu oikeaan, ja palaset loksahtavat kohdalleen. Mutta hienoinen sivumaku jää siitä ajasta, jolloin pelaaja yritti ymmärtää mitä piti ymmärtää tai vain haeskeli jotakin tiettyä pikkuesinettä. Pitää myös mainita, ettei maisemista saa minkäänlaista yleisnäkymää. On kuin suunnistaisi ilman karttaa ja kompassia. Tosi fiksua Acclaimilta.

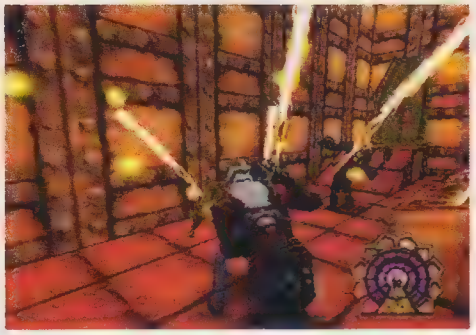
Pelialalla on tällä hetkellä uusi muotivirtaus. Paljon puhutaan kauhupeleistä, aikuisten peleistä. Peleistä ihmisille, joiden mielestä kaikenikäisille sopivat pelit ovat pinnallisia ja lällyjä. Nykyään ei enää keskitytäkään luomaan uusia maailmoja uusille kuluttajille, vaan yritetään päästä lähemmäs elokuvien maailmoja, joihin houkutellaan yleisöä erikoistehosteiden ja väkivallan avulla.

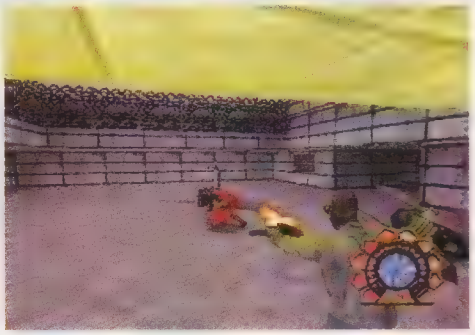
Pelien hyvä puoli on se, että niistä ei koskaan tule elokuvien kaltaisia. Elokuvasta pitäminen nimittäin pääasiassa riippuu kunkin katselijan makumieltymyksistä. Pelin huonous taas on helposti havaittavissa. Jos pelissä on puutteita ohjelmoinnissa, ohjailu takkuilee tai juoni on tökerö, mitään ei ole tehtävissä. Huono peli on huono.

Kokonaisuudessaan *Shadowman* on ylimainostettu peli, joka ei pidä lupauksiaan. Se ei ole omaperäinen eikä siihen jää koukkuun. Se on ainoastaan suureellinen. Bonusesineitä ja muuta pikkunaposteltavaa on paljon, mutta se ei ihan riitä.

EI MEIKÄLÄISELLE

Tottahan Acclaim on satsannut *Shadowmaniin* sekä rahaa että vaikutusvaltaa. On ihailtavaa, että tekijät ovat kuluttaneet housuntakamuksiaan kaksi vuotta ja saaneet aikaan niin laajan varjomaailman, että pelaaja saa rakkoja jalkoihinsa. Mutta jossain työvaiheessa tärkein on pudonnut kyydistä. Pelin tulee olla tasapainoinen, ja juuri sellainen *Shadowman* ei ole. Kun mielenkiinto sarjamurhaajia, varjo-olentoja ja aseita kohtaan on lopahtanut, jäljelle jää pelkkä keskinkertainen tasohyppelynimike, joka on piiloutunut aikuispelin maineen taakse uskotellakseen kuluttajille, että on rankempaa ampua Viiltäjä-Jackia automaattiaseilla kuin heivata Bowser hännästä yli laidan. *Shadowman* on *Super Mario 64:n* kehno jäljitelmä, erona on vain väkivalta ja se, että Shigeru Miyamoto on huomattavasti parempi luomaan pelejä kuin Guy Miller. Ratojen suunnittelussa on myös puutteita, sillä toisinaan esteet ja vastustajat ovat aivan järjettömissä paikoissa. Kentät ovat niin laajo-





ja, että pelaaja eksyy helposti - ja ikuinen oikean ulospääsyreitin etsintä voi alkaa. Toki oikea tie löytyy hetken kuluttua, mutta vaeltelu kyllästyttää, koska takaisintullessa kätkettyjä bonusesineitä ja vihollisia on harvassa. Yhteenvedoksi saa kelvata, että *Shadowman* on keskiverto tasohyppelypeli. Sen pituinen se.

Martti 75

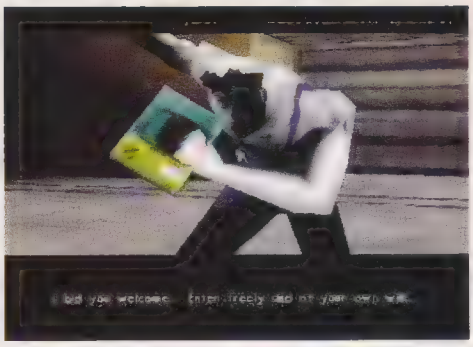
Kokonaisuudessaan Shadowman on ylimainostettu peli, joka ei pidä lupauksiaan. Se ei ole omaperäinen eikä siihen jää koukkuun. Se on ainoastaan suureellinen.

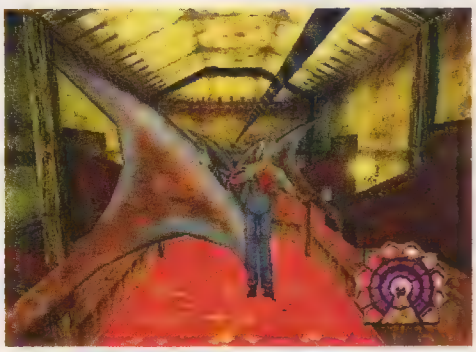
HUONOSTI HARKITTU

Doomin ja Quaken innoittamana alkunsa saanut *Turok: Dinosaur Hunter* saavutti niin suuren menestyksen sen vuoksi, että se oli ensimmäinen konsolille täysin sopiva räiskintäpeli. Kaiken lisäksi se oli tarkkaan harkittu ja hyvin tehty sellainen. Se, että peli perustui sarjakuvaan ja oli äärimmäisen väkivaltainen, on minusta sivuseikka. Mutta *Shadowmanista* päätellen Acclaim on eri mieltä. Yhtiö on nimittäin kehittänyt vähintäänkin yhtä väkivaltaisen pelin, jossa seikkailee toinen sarjissankari. Mutta pelaajan annetaan nähdä päähenkilö ulkopuolelta, vaikka *Turok*-ohjaus tuokin mukanaan rajoituksia. Tuloksena on sillisalaatti jostain *Super Mario 64:n, Legend of Zelda: Ocarine of Timen* ja *Tomb Raiderin* välimaastosta. Pelissä ei kuitenkaan ole hyvää pelituntumaa, älykästä kameratyötä eikä karismaattista sankaria. On vain vaikeasti ohjailtava Varjomies jättimäisessä maailmassa, josta hän ei löydä ulos ikuisuuksiin.

Jos jotakuta kiehtoo kaikki valtava, vaikea ja vikuroiva, ei *Shadowman* ole niinkään huono valinta. Henkilökohtaisesti pärjään vallan hyvin ilman tämänlaisia ylimainostettuja pelejä.

Topi 72





GRAFIIKKA 84	PELITUNTUMA 74	YHTEENSÄ
Valtavat, äärettömiltä tuntuvat maailmat ovat hetkittäin suurenmoisia.	Ohjauksen kompurointi ärsyttää.	Ei se fantastinen *Shadowman*, jota odotettiin. **81**
ÄÄNET 85	**HAASTE 83**	
Musiikissa on niukasti valinnanvaraa, mutta tunnelma on melko korkealla.	Laajaakin laajempien kenttien tutkiminen kestää. Valitettavasti kaikissa ei ole kylliksi sisältöä.	

LUONNE — **Tasohyppely**
JULKAISIJA — **Ubi Soft**
VALMISTAJA — **Ubi Soft**
JAKELU — **Agerex**
MYYNNISSÄ — **Syyskuu**
PELAAJIA — **1**
PELIMUISTI — **Muistikortti**
MUUT KONEET —

Tonic Trouble

Rayman 2 oli ranskalaisen Ubi Softin näyttö siitä, että he kykenevät tekemään mielekkäitä tasohyppelypelejä. _Tonic Trouble_ pistää kuitenkin miettimään, oliko _Raymanin_ menestys vain sattuma.

Tonic Troublen päähenkilö, humanoidi Ed näyttää olevan sukua *Raymanille.* Yhteneväisyydet jäävät siihen, että molemmat ovat Ubi Softin valmistetta, liikkuvat tasoihin jaetussa maailmassa ja omaavat useampia raajoja. Harmi. *Tonic Trouble* on kuin kuuluisan isonveljen tai -siskon nuorempi sisar, joka yrittää tehdä asiat yhtä hyvin kuin esikuvansa, siinä kuitenkaan onnistumatta.

Siinä missä *Rayman 2: The Great Escape* on mielikuvituksekas, vaihteleva ja hauska, *Tonic Trouble* tuntuu yksitoikkoiselta ja typerältä. Ehkä *Tonic Trouble* on tarkoitettu nuoremmalle käyttäjäkunnalle kuin *Rayman 2,* mutta sen ei pitäisi olla mikään syy. *Rayman 2* on itse asiassa jatko-osa, joten pelien vertailu saattaa olla hieman epäoikeudenmukaista. Mutta tälle tielle lähdettäessä ei voida pitää kovinkaan todennäköisenä, että mahdollinen *Tonic Trouble 2* yltää samalle tasolle kuin *Rayman 2.* Suurimmaksi kysymysmerkiksi jää se, miksi Ubi Soft on kehittänyt kaksi näin paljon toisiaan muistuttavaa peliä. Onnistumatta edes tekemään pelistä yhtä hyviä.

Tonic Trouble alkaa pitkällä ja värikkäällä kilparadalla. Viiletettyään tarpeeksi kauan pulkalla tai suksilla Ed päätyy uuteen maailmaan. Saatuaan tietää maailman olevan saastunut ja elämänmuotojen olevan uhattuna, Ed lähtee ristiretkelle pelastaakseen luonnon harmonian.

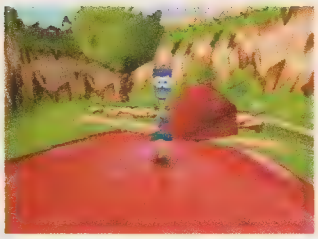
Tonic Troublen kentät ovat samalla kaavalla rakenettuja - jokaiseen tuntuu sisältyvän tietty määrä kerättäviä esineitä ja päävastus kentän loppuvaiheilla. Tämän jälkeen tie vie uuteen - samanlaiseen- kenttään. Kurjinta on tehtävien säälittävyys - liian yksinkertaiset toimeksiannot saavat pelaajan tuntemaan itsensä tyhmäksi - tai ainakin turhautuneeksi.

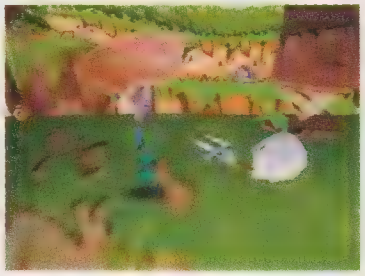
Pelin kulku on pääpiirteissään seuraavanlainen: Ed loikkaa uuteen kenttään ja, kahinoidessaan samalla tappajatomaattien ja hirviömaissien kanssa, yrittää etsiä tarvittavia esineitä. Idea on melko hauska, mutta vihollisia ei ole kovinkaan vaikeaa kukistaa popcornilla tai jollakin muulla yhtä huvittavalla.

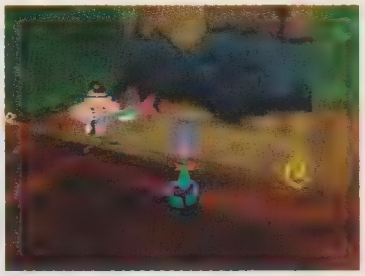
Kenttien ympäristöt ovat hyvinkin erilaisia, sillä yksi kenttä saattaa tarjota tulivuorenpurkauksen normaalien metsien sijaan. Kuuman laavan väistely kuuluu etuihin. Tämä on kuitenkin vain pintakiiltoa, sillä kentät ovat köyhiä yksityiskohtien suhteen. Ei ole vaikea arvailla tapahtumien kulkua, sillä kaikki on ärsyttävän selvää. Jos saavut popcornkonetta lukuunottamatta tyhjään huoneeseen, ei liene vaikeaa arvata mitä kannattaa tehdä. Popcorn-efekti Edissä on sama kuin Maailman Vahvimman Nallen vastaava tämän syötyä jymyhunajaa.

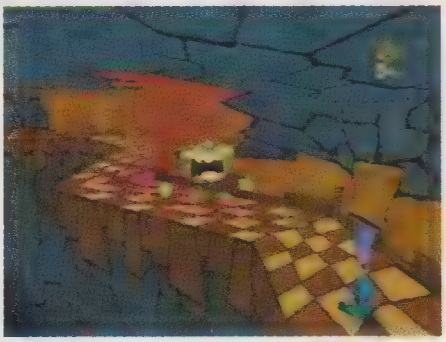
Joidenkin mielestä Ed on söpö hahmo kolmikulaisine päineen. Raymanin rinnalla hän vaikuttaa lähinnä typerykseltä. Ed rinnastuu lähinnä amerikkalaisissa sarjakuvissa röyhtäilevään ja piereskelevään Gexiin, jopa siinä määrin että pelattavuus kärsii. Tämä on todella alhaisen tason huumoria, mutta jos pelaaja jaksaa nähdä sen ohi, hän näkee Edin sellaisena, millaiseksi useat mieltävät itsensä: pienenä, epävarmana ja hieman hölmönä. Näin pelaaja tuntee itseluottamuksensa kasvavan selvitettyään pelin komeasti läpi kaikkien kenttien.

Ed rinnastuu lähinnä amerikkalaisissa sarjakuvissa röyhtäilevään ja piereskelevään Gexiin, jopa siinä määrin että pelattavuus kärsii. Tämä on todella alhaisen tason huumoria.









HYVÄ TEEMA

Mielestäni idea, joka rakentuu maailman pelastamiselle uhkaavalta ympäristötuholta, on todella hyvä. Sen pitäisi kiehtoa kaikkia, ja mutanttivihannekset naurattavat ollen samalla vakavahko varoitus nykyisen menon seuraamuksista. Luulen, että Ubi Softin pelko moraalisesta pakkopullasta on johtanut heidät tekemään Tonic Troublen ja ampumaan tarkoituksella ylitse. Olisin tosin halunnut pelata todellisuuteen sijoittuvaa peliä ihmishahmoilla - peliä, jonka teema olisi sama kuin *Tonic Troublen*.

Loviisa 76

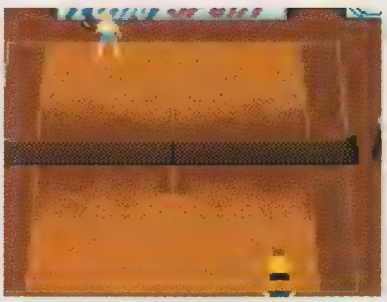
EI HUVITA MINUA

Tonic Trouble on stereotyyppinen tasohyppelypeli, täynnä lainattuja ideoita klassikoista. Kenttien rakenteen kopioiminen ei ole vaikeaa, mutta esim. *Marion* ja *Sonicin* tunnelmaa on mahdotonta pihistää. *Tonic Trouble* rypee lisäksi omissa lastentaudeissaan, joista ikävänä rikkana mainittakoon hahmojen suunnittelu. Ed menettelee niin kauan kun ei muutu Super Ediksi, mutta hänen seuralaisensa Doc ja tämän tytär Suzy ovat jo todella typeriä. Pelin loppuvastustajankin sopisi säikäyttää pelaajaa eikä naurattaa tätä kuoliaaksi.

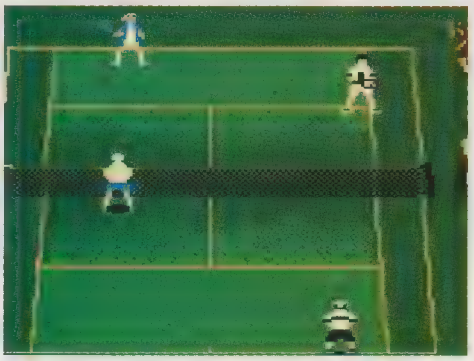
Topi 71

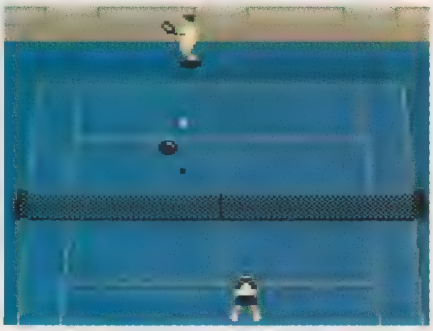
GRAFIIKKA 78	PELATTAVUUS 74	YHTEENSÄ
Mielikuvituksellinen tappajavihanneksineen, mutta puuroinen.	Kelvollinen mutta kaukana hyvästä.	Hyvä idea, kehno toteutus.
ÄÄNET 76	**HAASTE 70**	**77**
Kommentteja sekä hieman musiikkia.	Kolme kenttää riittää pelaajan rutinoimiseen.	

LUONNE — Urheilu
JULKAISIJA — Ubi Soft
VALMISTAJA — Smart Dog
JAKELU —
MYYNNISSÄ —
PELAAJIA — 1 - 2
PELIMUISTI —
MUUT KONEET —



All Star Tennis '99





Tennis voi näyttää hyvältä pienessäkin ruudussa, sen tiedämme jo entuudestaan. Nyt kuvaan astuvat myös värit.

Jos Smart Dog olisi kehittänyt *All Star Tennis '99:n* jo aiemmin ja markkinoinut siitä Nintendo 64- ja PlayStation-versiot, olisi peli melko todennäköisesti unohdettu. Game Boylle sen sijaan ei ole ilmestynyt uutta Tennispeliä aikoihin, eikä Game Boy Colorille kai ainuttakaan. Sitäpaitsi myös pelikontrollia on yksinkertaistettu ja paranneltu.

Vaihtoehtoina ovat Smash Tennis, Arcade ja Bomb Tennis. Smash Tennis ja Arcade ovat melko normaaleja variaatioita, joihin sisältyy myös Quick Tournament - mahdollisuus, jossa epärealistiset superlyönnit eivät toimi. Bomb Tennis on idealtaan sama kuin aiemmin - pallo onkin pommi. Tämä toimii ajantappajana, mutta urheilun kanssa sillä ei ole mitään yhteistä.

Pelissä on valitavissa 12 pelaajaa, joista osa on oikeita tennisammattilaisia ja osa taas työryhmän keksimiä. Lyhyesti sanottuna, *All Star Tennis '99* Game Boy Colorille on kuin originaalitkin. Tosin hieman pienemmässä ruudussa ja hieman enemmän tunnlemaa mukana. Tosin vain hieman.

VIIHDETTÄ TUNNIKSI

Olen pitkään pitänyt tennistä TV-peleihin erittäin sopivana urheilulajina, vaikka kaksiulotteinen grafiikka ja muut rajoittavat tekijät haittaavat joitakin. Kiitos Game Boy Colorin, väri tuo kehiin lisää realismia. Siltikään *All Star Tennis '99* ei jaksa innostaa minua tuntia kauempaa. Voitettuaan turnauksen pelaajalla ei ole enää edessään mitään uutta. Samojen vastustajien kanssa otteleminen eri vaikeusasteella ei tunnu mielekkäältä, eikä Bomb Tennis tule kuuloonkaan. Ainoa mieleen tuleva mahdollisuus lienee ottelu elävää vastustajaa vastaan. Tätä varten tarvitsen vain jo 10 vuotta vanhan pelin nimeltä *Tennis.* Pelin, jossa Mario on itsevaltainen mutta oikeudenmukainen tuomari, ja jonka pelikontrolli on edelleen genrensä paras.

Topi 73

GRAFIIKKA 79	PELATTAVUUS 82	YHTEENSÄ
Toimivaa, vaikka digitaaliset valokuvat pelaajista eivät ole erityisen kauniita.	Toimii Game Boylla.	Hyvä, mutta ei lähelläkään Nintendon klasikkoja. **77**
ÄÄNET 65	HAASTE 70	
Yksinkertaisia piippauksia ja pari samplea. Siinä kaikki.	Liian vähän vastustajia ja turnauksia.	

Player Manager 98-99

LUONNE — Urheilu
JULKAISIJA — Anco
VALMISTAJA — Infogrames
JAKELU — Bonnier
MYYNNISSÄ — Nyt
PELAAJIA — 1 – 2
PELIMUISTI — Muistikortti
MUUT KONEET —

Manageri-pelit eivät ole koskaan lyöneet itseään lävitse PlayStationilla kuten PC:llä. Testasimme, muuttaako *Player Manager 98-99* suuntausta.

Manageri-pelit eroavat melko paljon perinteisemmistä pelityypeistä. Tasohyppelyn, silmittömän tulituksen tai hurjastelun sijaan ajattelu astuu pääosaan. Manageri-pelit erottuvat siinäkin, että ne rajautuvat lähinnä jalkapalloon. Tai oikeastaan jalkapallojoukkueisiin.

Useimmat manageri-pelit eivät päästä pelaajaa kentälle, mutta kuten jo nimi antaa ymmärtää, *Player Manager 98-99:n* pelaaja voi olla pääroolissa sekä kentällä että sen ulkopuolella. Pelaajien hankkiminen ei enää ole yhtä helppoa kuin ennen: ostettava pelaaja saattaa tyrmätä tarjoukset tylysti tai vaatia giganttista palkkatasoa.

Konsolivariantit manageri-peleistä kantavat tiettyjä kirouksia: ne latautuvat kauemmin eivätkä sisällä yhtä paljon tietoa kuin PC-versiot. Näin on myös *Player Manager 98-99:n* laita. Ja vaikka pelaaja saa valita, pelaako Valioliigassa, ykkös-, kakkos- tai kolmosdivarissa, ei tämä tunnu riittävän. Ei, vaikka tarjolla on italialaisia, saksalaisia ja espanjalaisia sarjoja. Pitkät latausajat eivät auta asiaa.

KANKEA

Manageri-peleistä on ehkä pulaa PlayStationilla, mutta siihen on syynsä. Tämän tyypin pelit eivät istu konsoleihin jo siitä yksinkertaisesta syystä, etteivät konsolit kykene käsittelemään tietoa yhtä nopeasti kuin tietokoneet. Useiden minuuttien odottelu ennen Ipswichin ja jonkin mainitsemattoman b-joukkueen yhteenottoa nostaa hiukset pystyyn turhautumisesta. Myös pelaajien ostossa on omat vaikeutensa. Vaikka joukkueiden välinen diplomatia ja sähellys stadionin ulkopuolella saattaa kiinnostaa joitakin harvoja futisfanaatikkoja, en heidän lisäkseen keksi ketään joka saattaisi innostua tästä pelistä.

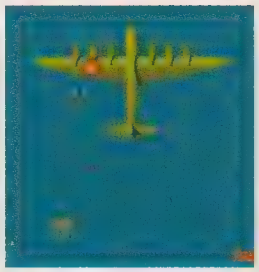
Taneli 74

GRAFIIKKA 78	**PELATTAVUUS** 67	**YHTEENSÄ**
Toimii melko hyvin.	Lataukseen uppoava aika pilaa positiiviset puolet.	Tämä peli innostaa tuskin ketään.
ÄÄNET 50	**HAASTE** 88	**70**
Tuskin mitään arvosteltavaa.	Neljä divisioonaa ja sekä ulkomaan- että kotimaan sarjat vaativat huomiota.	

LUONNE — Kokoelma
JULKAISIJA — Virgin
VALMISTAJA — Capcom
JAKELU —
MYYNNISSÄ — Nyt
PELAAJIA — 1 – 3
PELIMUISTI — Muistikortti
MUUT KONEET —

Capcom Generations

Capcom on kerännyt kolmetoista pesunkestävää klassikkoa neljälle levylle. Tämä kokoelma on nostalgiafriikkien toiveuni, mutta se saattaa innostaa uusiakin pelaajia.



Ei ole yllätys, että Capcomin kaltainen yritys kokoaa vanhoja pelejä samojen kansien väliin ja laskee tuotteensa markkinoille. Kysyntää nimittäin on, aloittivathan useimmat tämän päivän pelaajat uransa juuri näillä peleillä. Neljän levyn kokoelma on kuin aikakone vanhoihin hyviin aikoihin, eikä sisällä siltikään kuin murto-osan Capcomin uudelleenjulkaisemista klassikoista.

Wings of Destiny-nimeä kantava levy sisältää muun muassa *1942:n*. 80-luvun pelihalleissa *Pac-Mania* ja *Donkey Kongia* veivanneet muistavat, että juuri tämä tyynen meren ilmasotaan pohjautuva peli oli viime vuosikymmenen kovin shoot 'em up-genren edustaja. Capcom Generationsilla *1942* ei tunnu ehkä aivan yhtä elinvoimaiselta kuin levyn muut pelit, *1943* ja *1943 Kai*. Pelin nostalgia-arvoa ei silti sovi vähätellä.

Chronicles of Arthur-levy pitää sisällään parhaat tasohyppelypelit miesmuistiin. Kuningas Arthur seikkailee kaikkiaan kolmessa pelissä: *Ghost 'n Goblins, Ghouls 'n Ghosts* ja *Super Ghouls 'n Ghosts* ovat edustettuina. Viimeksimainittu on ehkä siistein, mutta *Ghouls 'n Ghosts* on kuitenkin paras. Se on tasaisempi ja tuntuu ylipäätään varmemmalta kuin muut.

The First Generation on levykkeistä vähiten kiinnostava. Sen pelit ovat toki klassikkoja, mutta tämän päivän standardeilla vain keräilyarvoa omaavia. Karmein on shoot 'em up - peli *Vulgus*, ja ylihelppo, stereotyyppinen *Exed Eyes* seuraa tämän kantapäillä. *Sonson* ja *Pac-Man* - kopio *Pirate Ship Higemaru* eivät nekään erotu edukseen.

Neljäs ja viimeinen levy, Blazing Gun, olisi hankkimisen arvoinen yksinäänkin. Kokoelman ehdottomasti ankarin levy sisältää *Commandon, Mercsin* ja *Gun Smoken* - kolme räiskintäpelien kuolematonta legendaa, jotka ovat kiehtoneet tuhansia pelaajia.

Nämä pelit tuovat mukanaan tuulahduksen ajoilta, jolloin pelit olivat jotakin uutta rajattomine mahdollisuuksineen.

PALA HISTORIAA

Uusien pelaajien mielestä *Capcom Generations* ei tarjoa muuta kuin kuriositeettiarvoa. Tässä mielipiteessä on totuuden hiven, sillä nykyajan stardardeilla katsottuna kokoelman pelien aikanaan komea grafiikka on kokenut inflaation. Veteraanipeleillä on silti rivi ässiä taskussaan. *1942, Ghouls 'n Ghosts, Mercs* ja *Commando* ovat virstanpylväitä pelien historiassa. Musiikkimaailmassa niitä voisi verrata Beatlesiin, Jimi Hendrixiin ja Motörheadiin. Vanhat legendat ovat luoneet pohjan nykyisille peleille, ja *Capcom Generations* tekee olemassaolollaan kunniaa näille vanhoille veteraaneille.

Miltä muuten nykyinen musiikki kuulostaisi ilman mainittujen esiintyjien panosta?

Capcom generations on kaikille suositeltava kokoelma. Syvenny asiaan ja ymmärrät.

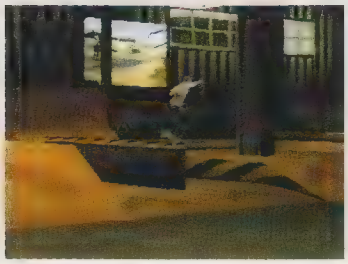
Martti 85

GRAFIIKKA	64	PELATTAVUUS	84	YHTEENSÄ
Nykyajan stardardien mukaan arvosteltuna melko vaatimatonta, mutta pikseligrafiikaksi hyvää.		Paljon vastinetta rahoille. Kuin matka menneisiin päiviin.		Kunnon kokoelma klassikkoista kiinnostuneille.
ÄÄNET	65	HAASTE	90	**84**
Oman aikansa rajoitetut mahdollisuudet huomioiden klassiset.		Vanhat pelit ovat vaikeampia. Silloin pelaajat olivat rautaa...		

Tony Hawk's Skateboarding

SPELTYP — Urheilu
JULKAISIJA — Activision
VALMISTAJA — Neversoft
JAKELU —
MYYNNISSÄ — Elokuu
SPELARE — 1 – 2
PELIMUISTI — Muistikortti
MUUT KONEET —

Skeittailupelit tuntuvat muodostuneen päivän kuumimmaksi trendiksi valmistajien keskuudessa.



Street Skaterin julkaisusta ei ole kovinkaan pitkä aika. Rullalauta oli näkynyt ruudulla aiemminkin, mutta harvemmin pääroolissa, ainakaan pelissä, joka sijoittui mieluummin urheilugenreen. Nyt näin käy jälleen.

Siinä missä *Street Skater* oli seikkailua ja sekoilua laudalla mahdottomissa tilanteissa, on *Tony Hawk' s Skateboarding* kuin oikea skeittikisa ruudullasi. Ja tämä toimii. Fantasiakentät ja mahdottomat temput ovat historiaa, ja niiden sijaan pelaaja ottaa mittaa maailman tunnetuimmista skeittiareenoista. Ei silti ruusuja ilman risuja. Vaikka laudan hallinta vaikuttaa realistiselta todellisuuspohjaisissa skenarioissa, ovat kentät suhteellisen rajoittuneita.

Tony Hawk's Skateboarding tarjoaa hyvää makua osoittaen maailmanhuippuja pelaajan vastuksiksi. Kesällä maailmanmestariksi tulleen Tony Hawkin lisäksi löytyy mm.

tanskalainen tähti Rune Glifberg.

Kuten todellisessakin elämässä, hahmojen kyvyt eroavat toisistaan. Joku pystyy loikkaamaan pidemmälle, kun taas toinen osaa temppuilun paremmin. Nämä erot eivät ole suunnattomia, mutta se on osa pelin realismia.

Musiikki on tärkeä osa skeittareiden elämäntyyliä. *Tony Hawk's Skateboardingin* musiikkipuolesta vastaa ehkä suurin TV-peleissä esiintynyt bändi - Primus. Bändin outo musiikki sopiikin kummallisen hyvin joypadinsa kanssa taistelevan pelaajan tunnelmiin pelin kestäessä. Hyvälaatuinen musiikki parantaa pelin luomaa elämystä, ja tämä peli on siitä esimerkki.

PRIMUS RULES OK

Vain tuokio *Street Skaterin* jälkeen minulla oli mahdollisuus kokeilla *Tony Hawk's Skateboardingia*. En todellakaan voi sanoa pettyneeni - tähän vaikutti myös tämän mammuttimaisen urheilupelin taustalla soinut Primuksen Sailing the Sea of Cheese.

Toinen mukava piirre on se, että pelin hahmot ovat oikeita ammattilaisia eivätkä vain ohjelmoitsijan villin mielikuvituksen tuotetta. Ei, nämä jätkät ovat aitoja, ja mikä onkaan siistimpää kuin asettua Tony Hawkin, Bob Burnquistin, Chad Muskan tai Rune Glifbergin rooliin ja suunnata kohti uusia haasteita. Vaikka hahmojen joukko on sankka, kaipaan vanhoja staroja. Missä on Tony Alwa?

Tony Hawk's Skateboarding puolustaa paikkaansa *Street Skaterin* rinnalla. Joskus asiallisempi tyyli innostaa enemmän kuin riehakas meno mielikuvitusmaassa.

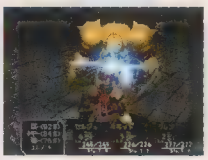
John 88

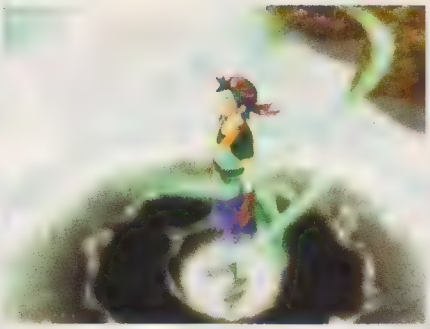
GRAFIIKKA 86	PELATTAVUUS 83	YHTEENSÄ
Kuin *Street Skater.*	*Tony Hawk's Skateboarding* on visaisempi kuin *Street Skater.*	**Skeittailu on kivaa, sekä todellisuudessa että ruudulla.**
ÄÄNET 94	HAASTE 85	**84**
Primus!	Haastava ja pelaajaa kouliva peli.	

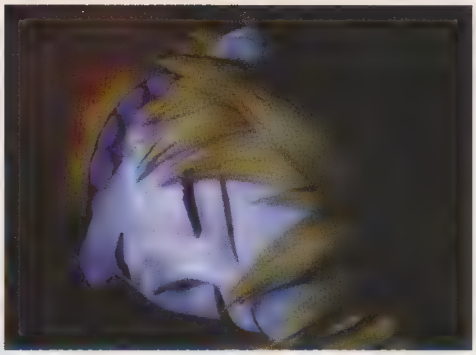
rpg

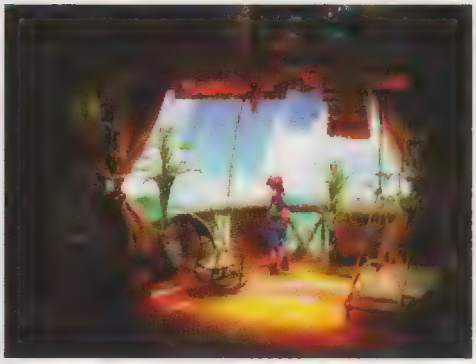
teksti: Topi

Final Fantasy-, _SaGa_- ja _Mana_-sarjojen uusien osien jälkeen PlayStationin klassikkomarkkinoilla oli tungosta. Siitä huolimatta _Chrono Triggerin_ seuraaja on jo matkalla kohti pelaajien konsoleita.









CHRONO CROSS

SQUARE • PLAYSTATION

Chrono Triggeria varten koottiin kaikkien aikojen all-stars -kokoonpano. Square onnistui saamaan samaan joukkoon _Final Fantasyn_ luojan Hironobu Sakaguchin, _Dragon Quest_ -tuottaja Yuji Horiin, säveltäjä Nobuo Uematsun ja maailmankuulun manga-piirtäjä Akira Torayaman. Heidän yhteinen panoksensa teki _Chrono Triggerista_ merstarillisen. Unelmaprojektille oli vaikeaa kuvitella seuraajaa, mutta viiden vuoden mietinnän jälkeen Square päätti yrittää. Ongelmaksi muodostui tosin se, että Yuji Hori että Akira Torayama eivät _Dragon Quest VII_ -kiireiltään ehtineet mukaan _Chrono Crossin_ tekoon. Myös Nobuo Uematsu loistaa poissaolollaan.

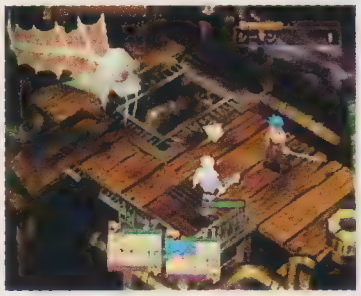
Chrono Crossin takaa löytyvä työryhmä koostuu uusista kasvoista. Hiromichi Tanaka, Masato Kato, Yasunori Mitsuda ja Nobuteru Yuuki vastaavat pelin tuottamisesta, käsikirjoituksesta, musiikista ja hahmosuunnittelusta. Hiromichi Tanaka on aiemmin tuottanut _Secret of Manan_ ja _Xenogearsin_ ja suunnitellut ensimmäisen _Final Fantasyn_ taistelusysteemin. Masato Kato käsikirjoitti _Xenogearsin_ ja oli mukana myös _Chrono Triggerin_ tarinan suunnittelussa. Yasunori Mitsuda puolestaan sävelsi leijonanosan _Chrono Triggerin_ musiikista, mutta jäi tunnetumman Nobuo Uematsun varjoon. Suurin haaste laskeutuu ryhmän kokemattomimman jäsenen, Nobuteru Yuukin harteille - hänelle on langennut myös raju tehtävä ylittää Japanin edistyksellisin hahmosuunnittelu. Haasteen suuruudesta huolimatta työryhmän jäsenet ovat innoissaan ja lupaavat tuotteensa vastaavan taivaita hipovia odotuksia. Hiromichi Tanaka uskoo _Chrono Crossin_ yltävän vähintäänkin samalle tasolle kuin _Chrono Trigger_.

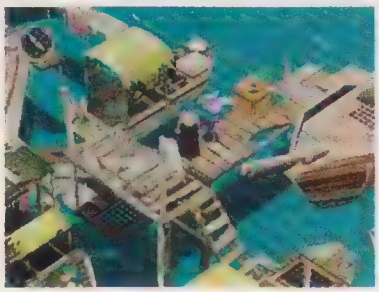
Heti julkaistuaan ensimmäisen pelattavissa olleen _Chrono Cross_ - demon työryhmä törmäsi kritiikkiin. Jokainen taistelu alkaa kamera-ajolla päähenkilöiden ja vihollisten ympärillä, samaan tapaan kuin _Final Fantasy VII_:n ja _VIII_:n kohdalla. Varsinainen probleema oli se, että hahmon kontrolloiminen ei ollut mahdollista 20 sekuntiin. Square otti tapauksesta onkeensa ja _Chrono Crossin_ viimeisimmässä versiossa taistelu alkaa jo 12 sekunnin kuluttua. Vertailun vuoksi mainittakoon, että sama jakso kestää Final Fantasy VII:ssa noin 15 sekuntia.

Demoversion taistelusysteemi vaikuttaa kaiken kaikkiaan tehokkaalta. Filmit ovat yhtä korkealaatuisia kuin Squaren muissakin peleissä ja myös mahdollisuus välttää yhdentekeviä taisteluita tuntuu hyvältä. _Chrono Trigger_ jätti jälkeensä suuret saappaat. Talvella näemme, onnistuuko _Chrono Cross_ täyttämään ne.

BREATH OF FIRE IV

CAPCOM • PLAYSTATION



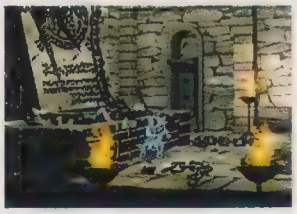


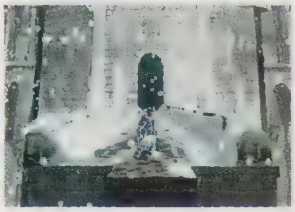
Se, että Capcomin tuotannosta löytyy jo nyt jatko-osa *Breath of Fire* - sarjalle, ei liene yllätys kenellekään. Yhtiö on tunnettu tahdistaan. Mutta koska kaikki aikaisemmat seikkailut ovat olleet englanniksi käännettyjä ja sekä hyvin tehtyjä että suhteellisen hauskoja, on *Breath of Fire IV* sekin odottamisen arvoinen.

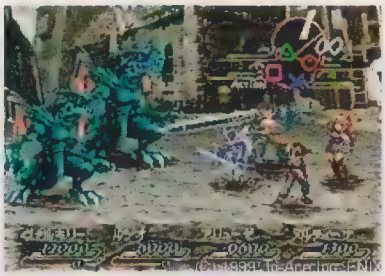
Sinitukkainen Ryu ja enkelimäinen Nina ovat tietenkin päärooleissa, ja tälläkin kertaa sekä heidät että muutkin hahmot on piirretty huolellisesti. Kahden päähenkilön seikkailu alkaa eri maailmankolkissa. Nina etsii kadonnutta siskoaan, kun taas Ryun haaste pysyy edelleenkin hämärän peitossa. Capcom on luvannut sarjan aiemmista osista pitäneiden innostuvan myös *Breath of Fire IV*:sta. Pelisarjan tulevaisuudesta ja mahdollisesta laajenemisesta yhtiö ei suostunut kertomaan mitään.

VALKYRIE PROFILE

TRI-ACE / ENIX • PLAYSTATION







Star Ocean: Second Story julkaistaan ensi vuoden alkupuolella Pohjoismaissa. Japanilainen Tri-Ace on yrittänyt aiemminkin RPG:n luomista, mutta ongelmat Sonyn kanssa varjostivat työtä. Kokemistaan vaikeuksista huolimatta yhtiö on päättänyt tehdä *Valkyrie People*sta yhden PlayStationin omaperäisimmistä roolipeleistä.

Yksi kantavista ideoista on päähenkilön harrastama sielujen keräily. Herättämällä ne henkiin hän kykenee kukistamaan vihollisensa, ja tämä taas tekee sielut vahvemmiksi. Prosessi muistuttaa hieman Pokémonin syntymää ja valmistautumista yhteenottoa varten. Sielut eivät ole pelaajan hallittavissa taistelun alkaessa, vaan ne ovat tarpeeksi kykeneviä toimiakseen itsenäisesti. Siksi on mahdollista keskittää hyökkäykset esim. yhtä kohdetta vastaan tehdäkseen niiden vaikutuksesta tuhoisamman.

Grafiikka perustuu taustoihin, jotka liikkuvat joko oikealle tai vasemmalle pikselipohjaisten hahmojen toiminnan mukaan.. Tämä antaa pelille lievän tasohyppelyvaikutelman. Peli tullaan julkaisemaan Japanissa ennen vuodenvaihdetta - Suomeen peli päätyy toivottavasti PlayStationin valmistuksen loppumisen varjolla.

KIRJEITÄ

RPG / Super Power
PL 317
33101 Tampere

MOIKKA!

1. Montako CD:tä *Legend of Mana* sisältää?
2. Milloin *Grandia* julkaistaan USA:ssa?
3. Saako *Alundra* seuraajan?
4. Käännetäänkö *Dragon Quest VII* joskus englanniksi?

Seifer Almasy

NO HEI!

1. Vain yhden. Täytyy muistaa, että se sisältää filminpätkiä ja on muutenkin tiivistä tavaraa.
2. Syksyllä. Tarkka päivämäärä ei ole vielä tiedossa.
3. Ei.
4. Se ei ole ollenkaan mahdotonta. Eidos ja Enix ovat alkaneet yhteistyön julkaistakseen *Dragon Quest Monsters*in lännessä, joten *Dragon Quest VII* saattaa päästä käänösbuumiin mukaan.

Topi

HEI TOPI!

1. Milloin *Tales of Destiny* julkaistaan? Lupailitte julkaisukuukaudeksi tammikuuta, mutta peliä ei näy missään.
2. Oletteko kuulleet jotakin Game Boy Colorille tulevista *Final Fantasy Legend*-peleistä?
3. Mikä on seuraava Nintendo 64:n roolipeli?

KJM

HEI

1. *Tales of Destiny* katosi jäljettömiin, ja nyt vaikuttaa siltä, ettei sitä tulla koskaan julkaisemaan Euroopassa.
2. Valitettavasti emme. Squaren kiinnostus Nintendo-konsoleihin ei ole edelleenkään suurta.
3. *Ogre Battle 64* julkaistaan talvella.

Topi

MOI TOPI!

1. Montako pelaajaa *Legend of Mana* sallii samanaikaisesti?
2. Mitä *Final Fantasy Anthology* tulee sisältämään?
3. Onko varmaa, että *Parasite Eve 2* on kehitteillä, vai olenko kuullut pelkkiä huhuja?

Tarmo

MOI TARMO!

1. Kaksi.
2. PlayStation-päivitykset *Final Fantasy V*:sta ja *VI*:sta sekä musiikki-CD:n, joka sisältää valitut kappaleet molemmista peleistä.
3. Olen nähnyt ko. pelin trailerin, joten peli on varmasti kehitteillä. Sitä, mille konsolille peli on tulossa, en tiedä.

Topi

anime express

TEKSTI: MARTTI & TOPI

Tässä kuussa Topi syventyy animesarja Street Fighter II:een ja Martti tutkailee sekalaisia sarjakuvia.

NINJA RESURRECTION: THE REVENGE OF JUBEI

ADV * TEKSTITETTY ENGLANNIKSI * 80 MIN * K-18

Manga Entertainmentsin *Ninja Scroll* on monien suosikki. Tämä johtuu kenties siitä, ettei monia samurai-aiheisia manga-filmejä ole julkaistu. *Ninja Resurrection* pitää sisällään paljon samaa kuin edeltäjänsäkin, suurin ero lienee jälkimmäisen luisuminen äärimmäisyydestä toiseen: *Ninja Resurrection* vie verivirrat ja suolisateet lähelle yliannostusta. Aluksi kiinnostava juoni kokee kolauksen ultraväkivallan astuessa kehään, ja loppujen lopuksi filmi jää mieleen ennemminkin väkivaltaisuudestaan kuin viihdyttävyydestään.

Teknisestä näkökulmasta katsoen *Ninja Resurrection* on hyvin tehty filmi, jonka animaatiot ovat sulavia ja musiikki korkealuokkaista.

MJ

TAKEGAMI

ADV * TEKSTITETTY ENGLANNIKSI * 45 MIN * K-12

Takegami on oman genrensä pohjamutaa. Todella "omaperäinen" juoni käsittelee nuorta, yli-inhimilliset voimat omaavaa miekkosta, joka aivan sattumalta törmää pahaan henkeen omassa koulussaan. Säälittävä juoni saa huipentumansa aitoon *Power Rangers* -tyyliin.

Takegami kuuluu ADV:n viimeaikaisiin mokiin, eikä ansaitsisi tulla edes luokitelluksi animen piiriin.

LEGEND OF CRYSTANIA: THE CAVE OF THE SEALED

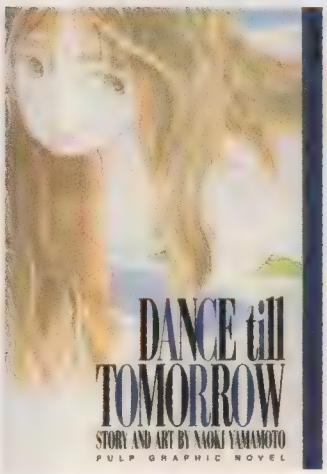
ADV * ENGL. DUBBAUS * 45 MIN * K-15

Crystanian fantasiamaa saa uuden muodon Legend of Crystania: The Cave of the Sealedissa. Aito Record of Doloss - tunnelma ei valitettavasti mahdu mukaan. Sankariteot tuntuvat tylsiltä, eikä tarinakaan jaksa imaista mukaansa. Siitä huolimatta tämäkin osa puolustaa paikkaansa. Aikaisemmat arvoitukset ratkeavat ja sekä uusia että vanhoja hahmoja ilmaantuu näkyviin. Asetan suurempaa toivoa sarjan jatkumiselle, sillä näistä aineksista pitäisi syntyä jotain todella hyvääkin.

MJ

DANCE TILL TOMORROW VOL. 2

NAOKI YAMAMTO * PULP



Suekichin ongelmat teatteriseurueensa ja Ayan kanssa pahenevat. Miten hän kykenee ottamaan vastaan 450 miljoonaa, ellei onnistu koulunkäynnissäänkään? Asioita pahentaa Ayan ex-mies, joka ilmaantuu kaaoksesta ja yrittää saada Suekichin lopettamaan ayan tapailun lahjusten voimalla.

Kuten tavallista, Naoki Yamamoto käyttää arkihuumoria, eroottista latausta ja nokkeluuksia maukkaana yhdeistelmänä. Ykkösosan nasevuutta ja terävyyttä ei kakkososa kuitenkaan tavoita.

MJ

STREET FIGHTER II V

ADV * ENGL. TEKSTI * 75 MIN * K-12

Street Fighter II - Animated Movie oli hyvä ollakseen TV-peliin pohjautuva raina. Koko filmi toimi itse pelin pitkänä introna ja esitteli päähenkilöt juuri sillä tyylillä, millä mätkintäpelisankarit pitääkin esitellä. Street *Fighter II V* on Capcomin "all-stars -filmi", jonka päähenkilöistä löytyvät vain suosituimmat hahmot koko joukon sijaan. Siksi jokaisen hahmon vaatimat pitkät tarinat käyvät hieman pitkäveteisiksi. Originaalipelissä Ken ja Ryu tuskin jauhaisivat ottelunsa jälkeen näin pitkiä puhemaratoneja.

TB

STREET FIGHTER II V VOL. 2

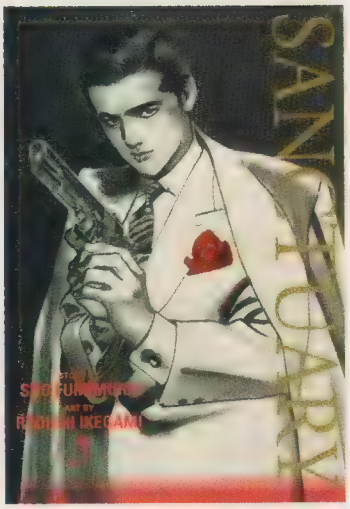
ADV * ENGL. TEKSTI * 70 MIN * K-12

Volume 2 alkaa siitä, mihin ykkönen loppui ja on, jos mahdollista, vielä vähemmän kiinnostava. Ensimmäinen puolituntinen koostuu Ryun, Kenin ja Chun Lin hiippailusta ympäri Hong Kongin epäilyttäviä kujia vihollistensa perässä. Tämän jälkeen loputon turpiinvetäminen voi alkaa. Pelaan mieluummin *Street Fighter II Turbon* Super NES-versiota, joka on mielestäni paras keino saattaa yhteen nämä ennen kaikkea klassiset sankarit.

TB

SANCTUARY VOL. 1

SHO FUMIMURA • RYOCHI IKEGAMI • VIZ



Tämä on parasta lännessä nähtyä mangaa. *Sanctuary* on vangitseva saaga kahden ystävän yrityksestä muutta Japania. Hojo aloittaa ristiretkensä Yakuzan parissa, kun taas Asami alkaa poliitikoksi. He molemmat ovat vannoutuneet saattamaan päätökseen sen, minkä ovat aloittaneet.

Ensimmäinen *Sanctuary*-kokoelma on niin vangitseva, ettei kahdeksasta muusta osasta luopuminen ole mahdollista. Se on dramaattinen, nykyaikainen eepos, joka saa lukijan mietiskelemään omaa ja muiden elämää. *MJ*

SANCTUARY VOL. 2

SHO FUMIMURA • RYOCHI IKEGAMI • VIZ

Hojo nousee vallan portailla ja saavuttaa Sagara-allianssin itseoikeutetun johtajan paikan. Suurin Yakuza-päällikkö Ichima osoittaa hänelle suosionsa, eikä mikään voi pysäyttää häntä. Asami pelaa poliittista peliä korkeilla panoksilla jsa paljastaa kollegoittensa intressit.

Hojon yakuza-ystävä Tokai suuntaa Hong Kongiin muodostamaan sopimuksia sikäläisen mafian kanssa; teko, jolla on odottamattomia vaikutuksia.

Sanctuaryn toinen osa lentää yhtä korkealla kuin ensimmäinenkin, mutta laajentaa ympyröitään. Lukemisen keskeyttäminen ei käy! *MJ*

SANCTUARY VOL. 3

SHO FUMIMURA • RYOCHI IKEGAMI • VIZ

Tokai ja kollega Hong Kongista yrittävät epätoivoisesti vallata alaa Japanista. He suuntaavat Okinawalle ja saavat aikaan liiton yakuza-johtaja Nakajon kanssa. Samaan aikaan Hojo vastaa muiden yakuzan nokkamiesten syytöksiin: Tokai hankkii vaikeuksia ja se on Hojon syy. Asami saa uusia ystäviä politiikan piiristä ja hänen agendansa muotoutuu edelleen.

Hojon ja Asamin yhä mutkikkaammiksi käyvät suunnitelmat tuovat lisää dramatiikkaa sarjan kolmanteen osaan. Sho Fumimarun käsikirjoitus on veitsenterävä – kuten aina. *MJ*

NEON GENESIS EVANGELION VOL. 2

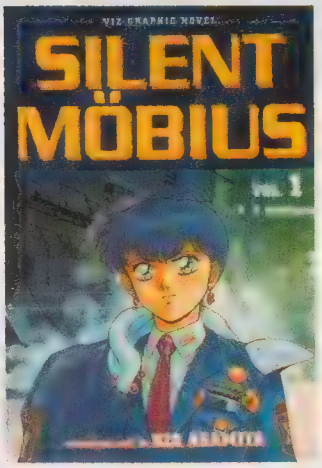
YOSHIYUKI SADAMOTO • VIZ

Shinji Ikarin on pakko elää vaikeissa oloissa - hänen on puolustettava Tokyo 3:sta. Lisää on tulossa. Actionilla ladattu kohtaaminen maan ulkopuolisten elämänmuotojen kanssa johtaa hänet tilanteeseen, jossa hänen on pakko riskeerata ystäviensä henki.

Yoshiyuki Sadamoto jatkaa tavanomaiseen tahtiin anime-sarja *Neon Genesis Evangelion*in paperille painettua versiota. Tahti on tasainen, aivan kuten ykkösosassakin, mutta tämä versio ei jätä kysymyksiä. Mitään tärkeää ei jää pois. *MJ*

SILENT MÖBIUS VOL. 1

KIA ASAMIYA • VIZ



Silent Möbius on tasapaksua mangaa, joka johdattelee lukijan magian ja Hi-Techin täyttämään maailmaan. Ensimmäinen osa tarjoaa kolme novellia, joissa päähenkilöt esitellään.

Silent Möbiuksen luoja tunnetaan mm. Gunhedista ja Steam Detectivesista. Molemmat ovat laadukkaita, mutta laatu ei ole tarttunut *Silent Möbiukseen*. Piirrosjälki on toki hyvää, mutta juoni ja kerronta ontuvat pahasti. Mieleeni tulee lähinnä B-luokan toimintavideo, jonka pääroolissa mökeltää Dolph Lundgren. *MJ*

HARLEM BEAT VOL. 1

YURIKO NISHIYAMA • MIXX

Koriksesta pitävät ihmiset pitävät myös ylidramaattisesta korissaagasta nimeltä *Harlem Beat*. Meille vähemmän koriksesta kiihtyville henkilöille ko. teos ei tarjoa juuri muuta kuin mangaklisheitä: sankari, esikuva, kaunis tyttö joka ajaa päähenkilön sankaritekoihin... Kaikki tämä on nähty tässä kategoriassa. Useampaan kertaan. Genremagna on harvoin hyvää, useimmiten se alkaa kyllästyttää. Harlem Beat pitää silti sisällään hieman nokkeluutta, joka pitää lukijan hereillä. *MJ*

kolikkopelit

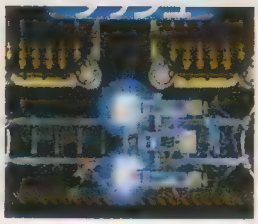
TEKSTI: MARTTI

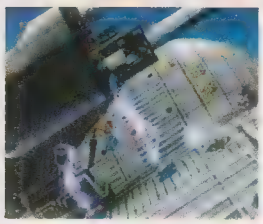
Capcom päivittää kolikkopeliklassikko *Striderin* parempiin sfääreihin. Konami taasen tarjoaa hupia hampurilaisten laittelusta.

STRIDER 2

CAPCOM • PLATTFORM

Strider 2 kuuluu tasohyppelypelien eliittiryhmään. Peli on vaeltanut useiden konsoleiden läpi ja kolikkopeliversionsa jälkeen se on luonut pohjan jatkuvasti laajenevalle pelityypille. Kolikkopelimuotoinen *Strider* oli tosin idealtaan poliittisesti epäkorrekti, suorastaan aivoton. Peli kehiteltiin kylmän sodan vuosina, ja niinpä sen päähenkilö on nykyaikainen ninja, kommunisteja vastaan rähinöivä tappokone. Jopa pelin pääkonna oli tehty muistuttamaan Mihail Gorbatshovia.





Epäkorrektiudet on nyttemmin oikaistu ja pääpaino on asetettu niille seikoille, jotka tekivät *Striderista* erinomaisesti rullaavan pelin. Capcom on jatkuvasti halunnut hyllyttää sivusuunnassa scrollaavien pelien käsitteen, mutta he eivät ole kyenneet pidättäytymään kolmiulotteisuuden lisäämisestä.

Strider 2 esiteltiin viime keväänä ei-pelattavassa muodossa Los Angelesissa, E3:n aikana. Peli sai runsaasti huomiota. Valitettavasti kone kärsi muutamista lastentaudeista, joita ei tämän luokan tuotteissa enää pitäisi olla. Capcom on nyt ratkaissut nämä ongelmat, ja *Strider* 2 julkaistaan Japanissa kolikkopelimuodossa piakkoin. PlayStation-versio seuraa perässä.

RACING JAM CHAPTER II

KONAMI • RACING

Konamin *Racing Jam Chapter II* pitää sisällään neljä kokonaan uutta kenttää ja pari uutta ajokkia. Kakkososa eroaa edeltäjästään siinä, että radat ovat haastavampia - töyssyjä on enemmän ja radalta lentää herkemmin. Näin myös adrenaliini nousee korkeammalle, joskaan ei ratkaisevasti, sillä pintakiillon alla *Racing Jam Chapter II* on vain keskitason rallipeli.

HYPER BISHI BASHI CHAMPIONSHIP

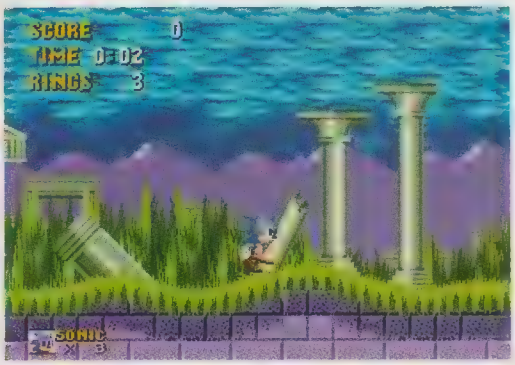
KONAMI • DIVERSE

Piditkö *Mario Partysta*? Jos vastasit kyllä, *Bishi Bashi Championship* on oikea peli sinulle ja ystävillesi. Tämä hauska kolikkopeli antaa kolmelle pelaajalle mahdollisuuden tutustua omituisiin lajeihin, jotka vaihtelevat hampurilaisen laittamisesta kalastamiseen pilvenpiirtäjästä käsin. Peli sisältää kaikkiaan 27 pienempää skenariota – piristävää, hauskaa ja hyvin tehtyä viihdettä!

teksti: Topi

retro

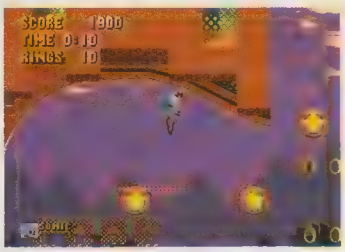
Monien mielestä *Sonic Adventuren* Dreamcast-versio tulee olemaan Segan maskotin ensimmäinen kunnollinen esiintyminen. Mutta muistaako kukaan, miten kaikki alkoi kesällä 1991?

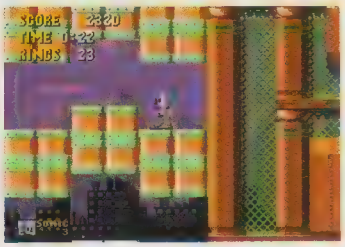


SONIC THE HEDGEHOG

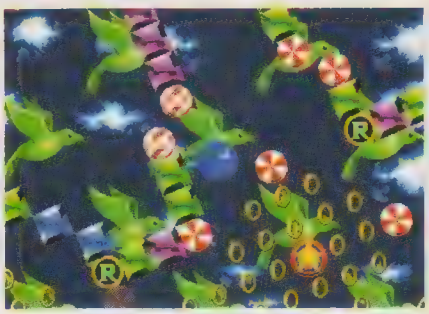
SEGA • MEGA DRIVE • 1991

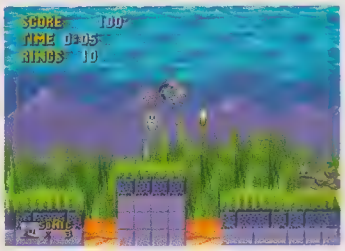
Sega käytti lähes koko 80-luvun yrittäessään löytää itselleen sopivaa maskottia. Maskotin, mieluiten tasohyppelypelin sankarin, tuli kytkeä ihmisten mielikuvat yhtiöön samalla tavalla kuin Mario toimi Nintendon mannekiinina. Alex Kidd ja Wonderboy olivat onnistuneimmat yritykset, mutta hahmot eivät pelinsä kelvollisuudesta huolimatta saaneet riittävästi tuulta purjeisiinsa. Kenties syy oli markkinointiosaston, mutta Marion uhkaajiksi Alex Kiddista ja Wonderboysta ei ollut.





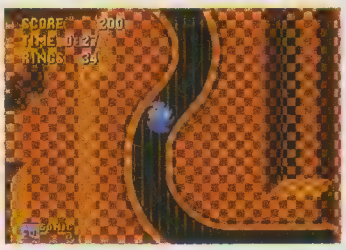
Mega Driven julkaisu muutti asian laidan. Segalla oli yllättäen mahdollisuus luoda pelejä, joista Nintendo ei voinut uneksiakaan. Mega Driven suurin valttikortti oli sen prosessori, joka oli tuplasti niin nopea kuin Nintendon Super NES:n vastaava. Niinpä nopea vauhti oli yksi tärkeimmistä tekijöistä Yuji Nakan työryhmineen kehittämässä pelissä, jonka luominen alkoi melko tarkalleen kymmenen vuotta sitten.





Kun *Sonic the Hedgehog* julkaistiin 1991 heinäkuussa, Mario oli jo ehtinyt tehdä 16-bittisdebyyttinsä. *Super Mario World* oli tasohyppelyseikkailu, joka painotti seikkailua enemmän kuin koskaan. Mario tutki maailmaa, kaahasi kenttien läpi etu- ja takaperin ja mietiskeli lukemattomien tienviittojen arvoituksia. *Sonic the Hedgehog* tarjosi jotain muuta.

Segan logon kadottua ruudusta Sonic alkoi juosta. Yli niittyjen, läpi vuorten ja laaksojen ja loputtomien tunneleiden, ilman ajatustakaan pysähtymisestä. Eteen sattuneet viholliset Sonic hoiteli joko loikkaamalla näiden yli tai jyräämällä nämä siilimäisellä piikkipallo-metodilla - tinkimättä kertaakaan vauhdista. Päänvaivaa tuotti ainoastaan psykedeelisiin, Chaos-kiviä sisältäviin bonuskenttiin ovia avaavien sormusten etsiminen. Chaos-kiviä tarvittiin kuusi maailman pelastamiseen ilkeän tri Robotnikin juonilta.



Sonic the Hedgehogin hengästyttävä tempo oli aivan toista luokkaa kuin yhdessäkään aiemmassa tasohyppelypelissä. Sonic raivasi tiensä pelaajien sydämiin ja tuli tähdeksi välittömästi ilmestyttyään. Kolme vuotta ja muutamaa jatko-osaa myöhemmin Sonic ohitti Marion maailman tunnetuimpien hahmojen listalla, ottaen Marion aikaisemmin Mikki Hiireltä vallanneen sijan. Ja tämä oli pelkkää lämmittelyä. Dreamcastin *Sonic Adventure* näyttää, mikä on Sonicin tahti nykyään. Käyttääköhän Sonic steroideja...?

Sonic Teamin ensimmäinen Mega Drive peli oli yksi siisteimmistä, nopeimmista ja huolellisimmista koskaan tehdyistä peleistä. Green Hill Zone värikylläisine taustoineen on vielä tänäkin päivänä yksi innostavimmista tasohyppelypeleistä.

VINKIT

superpower@egmont-kustannus.fi

Lähetä pelivinkkisi osoitteella:

SUPER POWER / VINKIT

EGMONT KUSTANNUS OY AB

PL 317, 33101 TAMPERE

VIRTUA FIGHTER 3TB

DREAMCAST

***Virtua Fighter 3tb* pitää sisällään monta makeaa kikkaa, joiden keksiminen kolikkopeliversiosta nielee ämpäreittäin kolikoita ja saavin nokkeluutta. Dreamcastin saapuminen pelastaa meidät edelläkuvatulta kohtalolta, ja fuskaaminenkin helpottuu.**

ASTEITTAIN VAHVENEVAT VIHOLLISET
Päävalikossa ollessasi paina X samalla kun valitset ottelutyypin. Ottelussa vastustajat vahvistuvat joka iskusta.

UPOTA SUMOPAINIJA
Jättiläismäinen Taka Arashi omaa painoa. Mikäli molemmat pelaajat valitsevat hänet hahmokseen ja skenarioksi veneessä käytävän taistelun, seuraa hauskaa. Aja molemmat jättiläiset veneen samalle laidalle ja -molskis! Veneessä ei saa nousta ylös...

PELAA AAKKOSENA
Aloita Tournament Battle ja valitse hahmot seuraavasti: merkitse Akira ja paina Start, merkitse Lion ja paina Start. Lopuksi merkitse Pai ja paina A.

PELAA AAKKOSTA VASTAAN
Toimi kuten edellä, mutta merkitse ensin Akira ja paina Start, merkitse Lau ja paina Start ja lopuksi merkitse Pai ja paina A.

SILVER DURAL
Paina Start, X ja A samanaikaisesti kun valitset hahmoa.

GOLD DURAL
Paina Start, Y ja A samanaikaisesti kun olet Training-osiossa.

HIDASTETTU TOISTO
Paina B ennen kuin toisto alkaa.

VAIHTOEHTOISET VAATTEET.
Paina Start valitessasi hahmoa, ja pidä nappi pohjassa kunnes ottelu alkaa.

VAIHTOEHTOISET TAUSTAT
Paina Start ja B samalla kun valitset haluamaasi ympäristöä. Paina nappeja kunnes ottelu alkaa.

KOLIKKOPELITAUSTAT
Merkitse haluamasi kenttä ja anna laskurin kulua nollaan painamatta mitään nappia.

VAIHTOEHTOINEN TRAINING-TAUSTA
Pidä Start ja A pohjassa valitessasi Training-kenttää.

VAIHTOEHTOINEN MUSIIKKI
Kuullaksesi pelin intron aikana normaalista poikkeavaa musiikkia paina Start ohjaimista 1 ja 2 Segan logon ollessa näkvissä ja pelin latautuessa. Pidä napit pohjassa kunnes kuulet musiikin.

DURAL-KENTÄT
Tämä toimii vain pelatessasi kaveriasi vastaan. Merkitse haluamasi kenttä paina molempien ohjainten Start pohjaan. Pidä napit pohjassa kunnes aika on kulunut nollaan. Näin pääset pelaamaan Dural-versiota valitsemastasi kentästä. Huomaa, ettei tämä toimi kaikissa kentissä.

DRIVER

PLAYSTATION

Autopeleissä fuskaaminen on varmasti yksi hauskimmista asioista - erityisesti pelin ollessa *Driver*, joka on muutenkin hauskinta PlayStationin antia. Poliisittoman New Yorkin läpi rässiminen yliviritetyllä autolla on jotakin, mitä PlayStation-fanin ei kannata ohittaa.

Toteuta seuraavat fuskukomennot päävalikossa. Jos olet toiminut oikein, kuuluu ääni ja valitsemasi huijaus aktivoituu. Muista, että kaikki koodit täytyy lyödä sisään niin nopeasti kuin suinkin.

Ei vauriota: **L2, L3, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1.**

Ei poliisia: **L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2.**

Takapyörällä luistelu: **R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1.**

Löysä jousitus: **R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, L2, L1, R2, R2.**

Miniautot: **R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2.**

Ylös-alas: **R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, R2, L1.**

Lopputekstit: **L1, L2, R1, R2, L1, R1, R2, L2, R1, R2, L1, L2, R1.**

SEGA RALLY 2

DREAMCAST

Meidän on pitkään ollut pakko tallustaa pelihalleihin pelataksemme maailman parasta rallipeliä. Nyt asiaan on tullut tervetullut muutos - *Sega Rally 2* tulee viimeinkin kaikkien ulottuville. Tietenkin ilman kolikkopelin rattia ja vaihdekeppiä, mutta muutamilla herkullisilla huijauskoodeilla varustettuna.

KAIKKI AUTOT

Mene nimivalikkoon ja paina ylös, alas, ylös, B, A, vasen, B, B, alas. Yllättäen sinulla on valittavissasi parikymmentä erilaista autoa.

KAIKKI KENTÄT

Mene nimivalikkoon ja paina ylös, vasen, alas, oikea, B, A, B, oikea, alas. Tämä avaa Ten Year Championshipin kaikki kentät - mukaanlukien salaisen kentän, johon muuten pääsisit vain läpäisemällä koko pelin.

AUTOJEN VÄRIT

Paina L-nappi pohjaan samalla kun valitset seuraavista: Lancia Stratos, Corolla WRC tai Lancer Evolution.

BONUSPELI RIVIERALLA

Arcade ja Practice tarjoavat salaisen bonuspeli-kentän Rivieralla, jonne pääset seuraavasti: kentän viimeisessä, maaliviivaa edeltävässä kurvissa on kaksi punaista esinettä. Jos ajat ne kumoon, kuulet kaksi äänimerkkiä jotka kertovat sinun avanneen kentän salaisen osan. Jos tämän jälkeen käännät auton ympäri, näet oikealla aivan uuden tien. Jos ajat sinne, sinun tulee ajaa nurin niin monta sinettä kuin mahdollista.

KAMERATEMPPU

Toistojen aikana voit sijoittaa kameran uuteen vinkkeliin: paina A saadaksesi kameran auton taakse. Voit tämän jälkeen suunnata kameraa ja zoomailla napeilla L ja R. Painamall Y sijoitat kameran auton sisälle. Jos painat alas-nappia, kamera päätyy samaan paikkaan kuin kilpaillessasi. X sijoittaa kameran auton viereen, B taas on tavallinen TV-kamera.

AINA 30 KUVAA SEKUNNISSA

Mene nimivalikkoon ja paina ylös, A, alas, alas, vasen, oikea, B, B, ylös. Kilpaillessasi peli näyttää 30 kuvaa sekunnissa, mikä hidastaa tiettyjä kurveja.

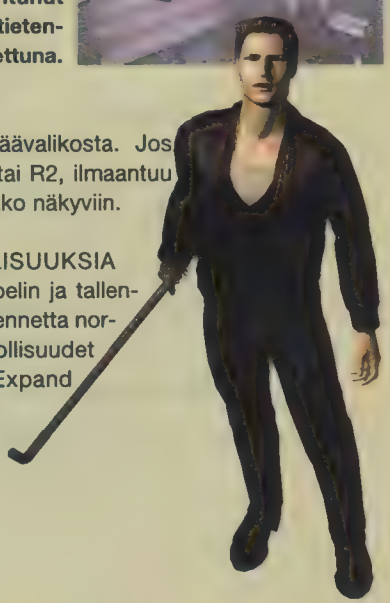
AINA 60 KUVAA SEKUNNISSA

Mene nimivalikkoon ja paina ylös, A, alas, alas, vasen, oikea, B, B. Kaikki toimii nyt sulavasti, mutta taustan yksityiskohdat katoavat.

SILENT HILL

PLAYSTATION

Silent Hill oli yksi vuoden odotetuimmista peleistä. Nyt peli on ilmaantunut Pohjoismaihinkin, tietenkin fuskulla varustettuna.



EXTRAVALINTA

Valitse Options päävalikosta. Jos painat L1, L2, R1 tai R2, ilmaantuu Extra Options-valikko näkyviin.

LISÄÄ MAHDOLLISUUKSIA

Jos selvität koko pelin ja tallennat, avatessasi tallennetta normaalisti lisämahdollisuudet ilmaantuvat Expand Options-valikkoon.

COMMAND & CONQUER

NINTENDO 64

Tämän genren vitsaus on se, ettei pelaajalla ole erityisen hyvää yleiskuvaa joukoistaan. Tämä päti myös Command & Conquer 64:n kohdalla, mutta tämä fusku ratkaisee ongelman.

Pelaajan ei tarvitse tehdä muuta kuin painaa L pohjaan ja painella C-ylös tai C-alas zoomaillaksesi taistelukentän näkymiä.

KENSEI

PLAYSTATION

Kensei ei ole kaikkien mieleen. Yksi syistä saattaa piillä hahmojen tylsissä vaatteissa, mutta tähän ongelmaan on ratkaisu.

Valitessasi hahmoa paina X käyttääksesi tämän tavallisia rytkyjä, mutta saadaksesi jotakin erilaista paina nelikulmiota tai kolmiota. Hahmosi penkoo vaatekaapistaan jotain tyylikkäämpää päälleen seuraavaa taistelua varten.

USA

1. (–) Star Wars: Episode I Racer [N64]
2. (2) Pokémon (Blue) [GB]
3. (3) Pokémon (Red) [GB]
4. (1) Super Smash Bros [N64]
5. (6) Super Mario Bros Deluxe [GBC]
6. (–) Lunar: Silver Star Story Complete [PS]
7. (–) Pokémon Pinball [GB]
8. (–) Superman [N64]
9. (–) Star Ocean [PS]
10. (–) Namco Museum Piece vol. 1 [PS]

Lista perustuu USA:n myyntitilastoihin.

JAPANI

1. (–) Powerful Pro Baseball '99 [PS]
2. (–) Yugioh II: Dark Duel Stories [GB]
3. (–) Legend of Mana [PS]
4. (–) Accompaniment Anywhere [PS]
5. (–) Dino Crisis [PS]
6. (–) Star Wars: Episode I Racer [N64]
7. (–) Medalot 2 Kabuto Version [GB]
8. (–) Ogre Battle 64 [N64]
9. (–) Medalot 2 Kuwagata Version [GB]
10. (5) Ape Escape [PS]

Lista perustuu Japanin myyntitilastoihin.

SUPER POWER TOP 20

Legend of Zelda: Ocarina of Time	[N64]	1. (1)
Final Fantasy VII	[PS]	2. (3)
Ape Escape	[PS]	3. (4)
Driver	[PS]	4. (2)
V-Rally 2	[PS]	5. (6)
Silent Hill	[PS]	6. (–)
Super Mario Bros Deluxe	[GBC]	7. (9)
Metal Gear Solid	[PS]	8. (5)
R4: Ridge Racer Type 4	[PS]	9. (8)
Star Wars: Episode I Racer	[N64]	10. (13)
Goldeneye 007	[N64]	11. (7)
Super Mario 64	[N64]	12. (10)
Street Fighter Alpha 3	[PS]	13. (15)
Legend of Zelda: Link's Awakening DX	[GB]	14. (12)
Castlevania	[N64]	15. (11)
Croc 2	[PS]	16. (20)
Quake II	[N64]	17. (17)
Tekken 3	[PS]	18. (16)
Mario Party	[N64]	19. (18)
Anna Kournikova's Smash Court Tennis	[PS]	20. (–)

Lista pohjautuu lukijoiden antamiin ääniin.

INTERNET

1. (–) World Driver Championship [N64]
2. (4) Legend of Zelda: Ocarina of Time [N64]
3. (3) Lunar: Silver Star Story Complete [PS]
4. (1) Metal Gear Solid [PS]
5. (5) Star Ocean [PS]
6. (2) Final Fantasy VIII [PS]
7. (–) King of Fighters Dream Match '99 [DC]
8. (–) Driver
9. (–) Goldeneye 007 [N64]
10. (7) Gran Turismo [PS]

World Charts

TOIVELISTA

Final Fantasy VIII	[PS]	1. (1)
Perfect Dark	[N64]	2. (2)
Pokémon	[GB]	3. (6)
Donkey Kong 64	[N64]	4. (3)
Gran Turismo 2	[PS]	5. (4)
Legend of Mana	[PS]	6. (7)
Final Fantasy Anthology	[PS]	7. (11)
Chrono Cross	[PS]	8. (–)
Shen Mue	[DC]	9. (9)
Dino Crisis	[PS]	10. (13)
Resident Evil: Nemesis	[PS]	11. (8)
Soul Calibur	[DC]	12. (–)
Super Smash Bros	[N64]	13. (14)
Super Mario Adventure	[N64]	14. (17)
Spyro 2	[PS]	15. (12)
Resident Evil: Code Veronica	[DC]	16. (18)
Mario Golf	[N64]	17. (–)
Castlevania Resurrection	[DC]	18. (19)
Crash Team Racing	[PS]	19. (–)
Ecco the Dolphin	[DC]	20. (20)

Lista pohjautuu lukijoiden antamiin ääniin.

LUKIJAN LISTAT 5 PARASTA:

1. (1) Legend of Zelda: Ocarina of Time (N64)
2. (2) Metal Gear Solid (PSX)
3. (3) F-Zero X (N64)
4. (4) Gran Turismo (PSX)
5. (5) Ape Escape (PSX)

TOIVELISTA:

1. (1) Donkey Kong 64 (N64)
2. (2) Gran Turismo (PSX)
3. (3) Virtua Fighter 3tb (DC)
4. (4) Resident Evil 2 (N64)
5. (5) Messiah (PSX)

Arvonnassa voittaneen listan lähetti **Juha Aromaa** Kokemäeltä! Palkinto on matkalla!

Haluatko olla vaikuttamassa kärkilistoihin? Kirjoita postikortille 5 mielestäsi tämän heteken parasta konsolipeliä ja 5 pelin toivelistasi. Lähetä kortti seuraavaan osoitteeseen:
SUPER POWER, LISTAT, PL 317, 33101 TAMPERE.
KIRJEISSÄ LÄHETETTYJÄ LISTOJA EI LASKETA MUKAAN.

PELIOPAS

NINTENDO 64

Beetle Adventure Racing *Kilpa-ajo* **83**
Toimintaa vailla suurempaa realismia mutta sitäkin enemmän hubaa. *SP 5/99*

Castlevania *Seikkailu* **84**
Kamera on laiska, mutta tunnelmaa riittää. Konami on melkein onnistunut. *SP 6/99*

Command & Conquer *Strategia* **84**
Paras strategiapeli Nintendo 64:n puitteissa. *SP 9 / 99*

FIFA '99 *Urheilu* **90**
Paras jalkapallopeli juuri nyt. *SP 4/99*

Goemon's Great Adventure *Tasohyppely* **83**
Vanhanaikainen mutta hyvä tasohyppelyseikkailu. *SP 6/99*

Lode Runner *Ongelmapeli* **61**
Mielenkiinnoton uudelleenlämmittely vanhasta klassikosta. *SP 7/99*

Penny Racers *Kilpa-ajo* **74**
Ei paljoakaan yksityiskohtia, eikä paljoakaan muuta tekemistä kuin töötätäilyä ja ajelua. *SP 5/99*

Racing Simulation Monaco Grand Prix *Kilpa-ajo* **85**
Odottamattoman hyvä. *SP 7/99*

Shadowgate 64 *RPG* **76**
Tyypillinen Shadowgate-peli hyvine ja huonoine puolineen.

Star Wars: Episode 1 Racer *Kilpa-ajo* **86**
Kilpuripeli, joka surffaa markkinahuuman aallonharjalla. *SP 7/99*

Quake II *Räiskintä* **91**
Quake sellaisena kuin me sen halusimmekin. *SP 9/99*

PLAYSTATION

Anna Kournikova's Smash Court Tennis *Urheilu* **86**
Hauskempi kuin kaikki realistiset tennispelit yhteensä. *SP 7/99*

Bloodlines *Mäiskintä* **80**
Hauska uutuus. Testaa ennen kuin ostat. *SP 5/99*

Bomberman Fantasy Racing *Kilpa-ajo* **72**
Ei niin onnistunut uutuus. Testaa ennen kuin jne. *SP 7/99*

Bust-A-Move 4 *Ongelmapeli* **83**
Liian samanlainen kuin edeltäjänsä. *SP 6/99*

Civilization II *Strategia* **90**
Hieno käännös todellisesta strategiapelistä. *SP 5/99*

Diver's Dream *Seikkailu* **80**
Omaperäinen, vedenalainen seikkailu.. *SP 9/99*

Driver *Kilpa-ajo* **90**
Driverin otteeseen eivät yllä edes elokuvien autotakaa-ajot. *SP 8 / 99*

Gex: Deep Cover Gecko *Tasohyppely* **80**
Gexiä joko rakastaa tai vihaa. *SP 5/99*

Kensei: Sacred Fist *Mätkintä* **77**
Idea & omaperäisyys plussaa, toteutus miinusta. *SP 4/99*

Legend of Kartia *RPG* **78**
Saa risuja mutta myös ruusuja. *SP 9/99*

Monkey Hero *Seikkailu* **68**
Hienot esikuvat, huono peli. *SP 6/99*

Need for Speed: Road Challenge *Kilpa-ajo* **75**
Ei pärjää edeltäjälleen. *SP 6/99*

Omega Boost *Räiskintä* **77**
Hyvinohjelmoitu, mutta innoton. *SP 7/99*

Pro 18 World Tour Golf *Urheilu* **82**
Pro 18 World Tour Golf on puhdasverinen golfsimu ja hintansa väärti.

Populous: The Beginning *Jumalointi* **83**
Viihdyttävä strategiapeli. Originaali silti parempi. *SP 6/99*

Puma Street Soccer *Urheilu* **67**
Kiinnostanee asianharrastajia, muut älköön vaivautuko. *SP 7/99*

R4: Ridge Racer Type 4 *Kilpa-ajo* **94**
Kaikkien aikojen parhaita kilpuripelejä. Ehdoton ja välttämätön. *SP 5/99*

R-Type Delta *Räiskintä* **90**
Suvereeni avaruusräiskintä klassiseen tyyliin. *SP 6/99*

Retro Force *Räiskintä* **75**
Ei parhainta A-ryhmää. Muttei huonointakaan. *SP 5/99*

Rugrats *Tasohyppely* **60**
Pelaa vain jos ei varmasti ole muuta tekemistä... *SP 5/99*

Silent Hill *Seikkailu* **93**
Pelien historian virstanpylväs - kauhua ja fantasiaa. *SP 9/99*

Sports Car GT *Kilpa-ajo* **74**
Ilmestyy kaksi vuotta liian myöhään... *SP 7/99*

Street Fighter Alpha 3 *Mätkin mätkin* **91**
Tyylikästä mätkintää oikealla fiiliksellä. *SP 6/99.*

Street Fighter Collection 2 *Mätkintä* **90**
Nostalgiatrippi, joka puoltaa paikkaansa pelihyllyssä. *SP 5/99*

Street Skater *Urheilu* **87**
Odottamattoman hyvä. *SP 6/99*

T'ai Fu *Tasohyppely* **68**
Kyllähän tätä tunnin pelaa jos on pakko.

Tiger Woods '99 *Urheilu* **68**
Omiaan nuorille ja kärsimättömille golfaloittelijoille.

UmJammer Lammy *Musiikki* **84**
Paremmin tehty mutta vähemmän charmikas kuin *Parappa the Rapper*. *SP 9/99*

Viva Football *Joukkueurheilu* **70**
Vain todellisille jalisfaneille. *SP 6/99*

GAME BOY

Conker's Pocket Tales *Seikkailu* **88**
Paras seikkailupeli sitten *Legend of Zelda: Link's Awakeningin*. *SP 9/99*

Gex: Enter the Gecko *Tasohyppely* **78**
Tämähän melkein paranee pienetessään. *SP 5/99*

Hexcite *Ongelmapeli* **80**
Ei ihan Tetris. *SP 4/99*

Klustar *Ongelmapeli* **80**
Vaihtoehto Tetrikselle. *SP 5/99*

Lucky Luke *Tasohyppely* **70**
Infogrames saisi luvan koettaa keksiä jotain uutta. *SP 7/99*

Men in Black *Tasohyppely* **72**
No vähän paremmin väsätty kuin useimmat filmilisenssipelit. SP 5/99 tässä muodossa homma tuntuu kesyltä. *SP 2/99*

Obelix *Tasohyppely* **72**
Ei kamalan omaperäinen. *SP 7/99*

R-Type DX *Räiskintä* **70**
R-Type DX ei toimi Game Boylla. *SP 9/99*

Spy vs. Spy *Arvoitus* **77**
Vanhasta tehdään uutta. *SP 6/99*

Top Gear Rally *Kilpa-ajo* **74**
Elää Rumble-oljenkortensa varassa. *SP 7/99*

PELIOPAS

Kysymyksiä ja vastauksia

Heitä paha kysymys Super Powerin peliasiantuntijoille osoitteella:

Super Power / lukijakysymykset
Egmont kustannus Oy Ab,
PL 317, 33101 Tampere
tai
superpower@egmont-kustannus.fi

Hei SuperPower!

Harkitsen Dreamcastin ostamista, mutta haluan ensin kysyä muutamaa asiaa. 1. Olen kuullut, ettei sen paremmin Sega Rally 2 kuin Virtua Fighter 3tb:kään olisi täydellinen hallipelikäännös. Pitääkö paikkansa? 2. Onko Sega muuttanut mitään Sonic Adventuressa eurooppalaiseen versioon? Huhuillaan mm. paremmista kamerakulmista. 3. Soul Calibur on todella hieno kuvissa. Onko se oikeasti yhtä hieno miltä näyttää? 4. Milloin Shen Mue julkaistaan meillä? 5. Onko Project Ares uusi osa Phantasy Star -sarjaan? 6. Mitä Sonic Team puuhailee nykyään? Aikovatko he kenties tehdä vielä yhden Sonic-seikkailun? Kiitos informatiivisesta lehdestänne.

Lauri

Terve Lauri!

1. Jos on pelannut kolikkoversiota todella paljon, voi eroja havaita. Dreamcast-versio on hieman vähemmän yksityiskohtainen eikä siten täydellinen käännös. Mutta kysymäsi ovat silti kaksi vakuuttavinta hallipelin käännöstä mitä tiedän. Ja kaksi aivan fantastista peliä. 2. Sonic Team on ohjelmoinut muutamia osioita lisää mm. parantaakseen kamerakulmia. Lisäksi länsimainen versio pitää sisällään osittain uusitun soundrackin. Kaikki yksityiskohdat käsitellään ensi numeron arviossamme. 3. Soul Calibur on yhdessä Legend of Zelda: Ocarina of Timen kanssa ainut peli, joka on saanut täydet pisteet japanilaiselta tv-pelilehdeltä, Famitsulta. Lehti siis väittää kyseessä olevan kaikkien aikojen paras beat 'em up -peli. 4. Ei ennen kevättä. 5. Kaikki mitä tiedämme tällä hetkellä on se, että pelin on luonut sama porukka, joka tuotti Phantasy Starin. Mutta Tokyo Game Showssa Sega paljastaa lisää yksityiskohtia pelistä. 6. He tuottavat uutta huippusalaista peliä Dreamcastille. Jatko-osat Nightsille ja Sonic Adventurelle ovat suunnitelmissa, mutta ensin salainen projekti pitäisi saada valmiiksi.

SP

Hei Supo!

1. Tiedättekö mistä saisi käsiinsä Neo Geo CD:n? 2. Mitä pelejä pidätte parhaina Neo Geolle? 3. Tuliko tai tuleeko Metal Slug PlayStationille? 4. Milloin PocketStation tulee Suomeen? 5. Tuleeko Dreamcastin Wonderboyn kanssa mitään uusia pelejä? 6. Tuleeko suosikkipelini Duck Hunt Nintendo 64:lle?

BB

Terve BB!

1. Se on julkaistu Japanissa ja USA:ssa ja sen voi saada käsiinsä hyvin varustetuista suoratuontia harrastavista liikkeistä. Tai sitten internetin erikoisliikkeistä tilaamalla. 2. Ennen kaikkea taistelu- ja ammuntapelejä. Fatal Fury 2, Metal Slug ja King of Fighters '98, muutamia mainitakseni. 3. Se on julkaistu Japanissa PlayStationille, muttei tunnu olevan tulossa meille. 4. Jos se tulee, kestää se ainakin ensi vuoteen. 5. Ainahan voi toivoa, mutta eipä siltä näytä. 6. Ei.

SP

Heippa!

1. Listatkaapa viisi parasta roolipeliä Mega Drivelle. 2. Mikä on paras tekstikomentopohjainen roolipeli Mega Drivelle ja toisaalta Saturnille? 3. Tuleeko 1080° Snowboardingille jatko-osaa? 4. Oletteko arvostelleet Link's Awakeningin (ei DX-versiota)? Millaisen arvosanan se sai? 5. Olette aiemmin maininneet, että Super Mario RPG 2, eli Super Mario Adventure näyttää ulkoisesti tasoloikkapeliltä. Voiko pelistä tulla yhtä hyvä kuin mitä Super Mario 64 on? 6. Milloin Gran Turismo 2 tulee Suomeen? 7. Mikä on paras autopeli Nintendo 64:lle? 8. Voitteko kertoa hieman enemmän Nintendon Virtual Boysta? 9. Mikä on paras sille tehty peli? 10. Onko elämä todella niin julmaa, ettei 64DD:tä julkaista lainkaan Suomessa? 11. Jos antaisin toimitukselle tehtäväksi arvostella NES:in Zelda II, paljonko se saisi pinnoja? 12. Kauanko kestää pelata läpi Legend of Zelda ja Zelda II NES:ille? 13. Mikä on Sonic Jam? Onko kyse kolmen ensimmäisen Mega Drive -pelin kokoelmasta? 14. Onko NES:in Shadowgate hyvä?

Pete

Moi, Pete!

1. Phantasy Star II, Phantasy Star III, Phantasy Star IV, Shinig Force ja Landstalker ovat meidän suosikkimme. 2. Phantasy Star II Mega Drivelle ja Pantzer Dragoon Saga Saturnille. 3. Originaalin suunnittelijat työskentelevät nykyään Dolphinin parissa, joten se tulee olemaan sille konsolille. 4. Emme ole arvioineet mustavalkoista versiota Link's Awakeningista SuperPowerissa. 5. Se muistuttaa tasoloikkapeliä, mutta on kuitenkin eräänlainen roolipeli eikä omaa erityisen paljon yhtenevyyksiä Super Mario 64:ään. 6. Se on siirretty Japanissa marraskuulle, joten meille ei kannata odotella ennen ensi vuotta. 7. World Driver Championship, jos haluaa ajaa vakavissaan. Mutta Mario Kart 64 ja Diddy Kong Racing ovat hauskempia. 8. Virtual Boy -pelit tuntuvat hyvin kolmiulotteisilta, mutta tuottavat pelaajalleen päänsärkyä jo vartin kuluttua. Konsolia valmistettiin vain muutaman vuoden ajan ja sitä myydään nyt huokealla hinnalla sekä Japanissa että USA:ssa. 9. Sekä Mario's Tennis, Mario Clash että Star Fox -kopio Red Alarm ovat melko hauskoja. 10. Kyllä siltä vaikuttaa. 11. Se riippuisi siitä kuka sen arvioisi. Mutta luulisin sen päätyvän jonnekin 90 ja 95 välimaastoon. 12. Jos tietää mitä tekee, voi selvittää molemmat pelit päivässä. 13. Sonic Jam on kokoelma peleistä Sonic the Hedgehog, Sonic 2, Sonic 3 ja Sonic & Knuckles. 14. Shadowgate on rehellisesti sanottuna varsin yksioikoinen ja tylsä NES-peli.

SP

Terve Supo!

1. Mitä pelejä tullaan kääntämään NES:iltä Game Boy Colorille lähiaikoina? 2. Onko mahdollista, että Nintendo kääntäisi eurooppalaisen version Super Mario Bros 2:sta tai Excitbikesta tai jopa Super Mario Bros 3:sta? 3. Aikooko Nintendo tuottaa kokoelman Super Mario -peleistä Nintendo 64:lle tai Dolphinille?

Gufo

Moi Gufo!

1. Legend of Zeldasta on ollut puhetta jo pitkään, mutta Nintendo ei ole vieläkään antanut mitään virallista tietoa siitä. Pienvalmistajilta tulee joka tapauksessa mm. Bionic Commando ja Bubble Bobble. 2. Kun ajatellaan Super Mario Bros Deluxen ja Excitbike 64:n menestystä, ei se ole lainkaan mahdotonta. 3. Super Mario All-Stars tehtiin juhlistamaan Marion 10-vuotispäiviä 1993. Joten saapa nähdä mitä tapahtuu, kun hän täyttää 20 vuotta.

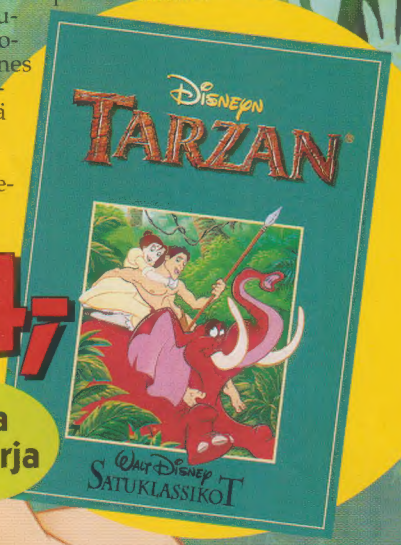
SP

Viidakon legenda, apinoiden kuningas!

Disneyn TARZAN™

SatuklassikkoTarzan

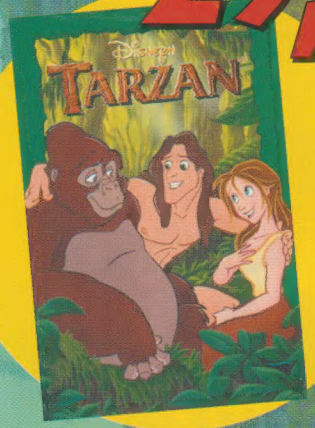
Tarzanin tarina on uskomaton sekoitus äidinrakkautta, urheutta, seikkailua, hauskuutta, romantiikkaa ja itsensä löytämistä! Apina nimeltä Kala kasvattaa puujamasta löytämänsä ihmislapsen omanaan. Karvattomasta rääpäleestä kasvaa lauman urhea jäsen, jolle kaikki viidakkoelämän salaisuudet ovat tuttuja, kunnes kaikki muuttuu. Viidakkoon tulee ihmisiä! Tarzanista tuntuu, että häntä revitään kahtaalle; ihastuttavan Janen maailmaan ja ainoaan hänen tuntemaansa perheeseen, apinoiden luo.
2–6-vuotiaille.
96 sivua.



64,-

Upea lahjakirja

29,-



Leikkaa katkoviivaa pitkin!

Disneyn minikirjasto Tarzan
Apinoiden kuninkaan villi viidakkoseikkailu 30 värikkäällä sivulla.
2–4-vuotiaille.

Disney
-KIRJOJA LAPSET RAKASTAVAT!

© Burroughs and Disney

TILAUSKORTTI

☒ **KYLLÄ KIITOS, tilaan kiehtovat lastenkirjat edulliseen tarjoushintaan:**

				Hinta	Ovh
☐	kpl	90517	TARZAN SATUKLASSIKKO	64 mk	79 mk
☐	kpl	90498	TARZAN MINIKIRJASTO	29 mk	39 mk
☐	kpl	90109	*Nalle Puh Kultainen Satukirja*	129mk	149 mk
☐	kpl	90160	*Nalle Puh Sininen Lorukirja*	76 mk	99 mk
☐	kpl	90519	*Jylhäkallion ylpeys* Satuklassikko	56 mk	79 mk
☐	kpl	90515	*Mulan* Satuklassikko	61 mk	79 mk
☐	kpl	90553	*Tiedon Taikaa: Mowgli ja viidakon eläimet*	56 mk	79 mk
☐	kpl	90550	*Tiedon Taikaa: Bambi ja metsän eläimet*	56 mk	79 mk
☐	kpl	90551	*Tiedon Taikaa: Simba ja savannin eläimet*	56 mk	79 mk
☐	kpl	90552	*Tiedon Taikaa: Ariel ja meren eläimet*	56 mk	79 mk

Voin tutustua kirjoihin kotonani 10 päivän ajan. Kun päätän pitää kirjat, maksan ne paketissa tulevalla viitepankkisiirrolla. Tilauksen summaan lisätään postikulut*) painon mukaan ja 9 mk käsittelykuluja riippumatta tuotteiden määrästä. Mikäli en jostain syystä halua tuotteita, voin palauttaa ne tutustumisajan kuluessa ilman postimaksua pakkauksessa olevaan osoitteeseen.

Tilaajan etunimi | *Sukunimi* | 9SPW

Lähiosoite | *Puh.*

Postinumero ja -toimipaikka

Allekirjoitus (huoltajan, jos tilaaja on alle 18-vuotias)

Tarjous on voimassa 31.12.1999 saakka. Tilaukset myös puhelimitse n:osta 09-120 671 tai faxilla 09-120 5680. (Jos faksaat tilauksen, kirjoita kaikki tarvittavat tiedot selkeästi valkoiselle paperille, kiitos). *) Postimaksuja: alle 500 g 9 mk, alle 1 kg 14,50 mk, alle 2 kg 21 mk, alle 5 kg 27 mk. Yksi Satuklassikko-kirja painaa n. 600 g.

Helsinki Media maksaa postimaksun

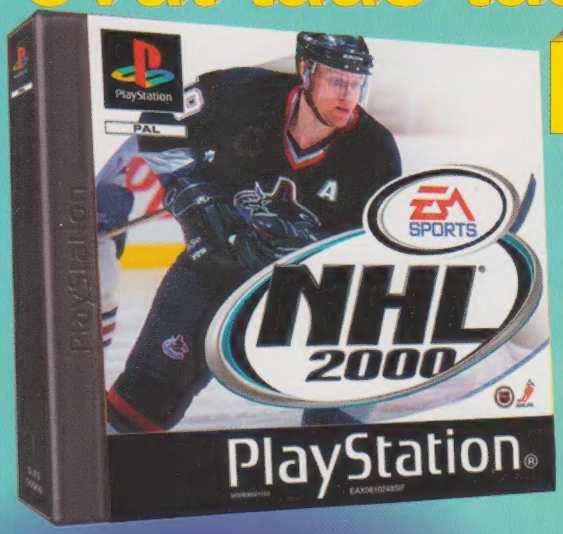
Helsinki Media
Kirjat

Liisa Suominen
Vastauslähetys
Sopimus 00040/301
00003 HELSINKI

SUOMEN SUORAMARKKINOINTILIITTO
REILUN PELIN JÄSEN
SSML

GAME HOUSE

Ne ovat taas täällä !



NHL 2000

Nopeampi kuin koskaan!

319,-

PC:lle kuin oikeasta pelistä?

289,-

Turun liike muutti!

GAME HOUSE

Huomaa Turun liikkeen uusi osoite !!

Game Boylle erä 4 pelin kasetteja vain 39,-

Kohta pelaa kaikki !

Tampere	Turku	Vantaa	Kuopio	Pori	Somero	Varkaus	
33100	20100	01300	70110	28100	31400	78100	Game House
Rautatienkatu 18	Linnankatu 9-11	Unikkotie 9	Suokatu 30	Valtakatu 5	Joensuuntie 26	Kauppakatu 62	Nettikauppa
p.03-223 1333	p.02-251 5690	p.09-873 3691	p.017-580 0560	p.02-641 5300	p.02-748 8247	p.017-366 9898	www.gamehouse.fi
F.03-254 0830	F.02-251 5808	F.09-873 3692	F.017-580 0561				